平成6年1月1日発行(毎月1日発行)　第1巻第1号

覇王 はおう

スーパーゲームマガジン HAOH

1月号

490円
創刊記念
サービス特別定価





発売直前 総力攻略特集
ロマンシング サ・ガ2
ガイア幻想紀 ドラゴンクエストI・II
ファイアーエムブレム 紋章の謎 魔神転生
ロックマンX アラジン 真・女神転生II

超ボリューム!
3大別冊付録
1 餓狼伝説2
2 がんばれゴエモン2
3 信長の野望覇王伝

★創刊記念★3大特別企画
講談社人気コミック ゲーム化コンテスト
士郎正宗 ゲームファンタジア
高田裕三 3×3EYES
PCエンジン版独占初公開!



超豪華漫画陣
宇野比呂士
竹本泉
片山まさゆき

独占2大スクープ
餓狼伝説2
裏コマンド発見!
NEO・GEO版
餓狼伝説スペシャル
隠れキャラ公開!

餓狼伝説2
&格闘ゲームスペシャル

新格闘ゲーム宣言
佐竹雅昭の「覇王塾」開校!

超人気ソフトを探し出せ!!

創刊号



SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers
ザンギエフ
ダルシム
リュウ
ガイル少佐
M.バイソン
■新たな必殺技も続々登場！
■迫力の立体音響Qサウンド™システム対応！
■より美しく鮮やかになったキャラグラフィック！
飛 龍
香港代表。
カンフーアクション
スターとしての技
と演技力を磨くた
め参加を決意する。
ディージェイ
ジャマイカ代表。
プロミュージシャ
ン。格闘技に新鮮
なリズムと音楽を
求め闘いの世界へ。
©CAPCOM 1991,1993. ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン
■国内営業本部：〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号　■東京支店：〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
■カプコンソフト情報：大阪／(06) 946-6659　東京／(03) 3340-0718　札幌／(011) 281-8834　仙台／(022) 214-6040
名古屋／(052) 571-0493　広島／(082) 243-6264　松山／(0899) 34-8786　福岡／(092) 441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



CAPCOM
新たなる挑戦者を迎え
闘いはさらに熾烈に、もっと華麗に！
格闘技の頂点を極める闘いに
今、新たに4人の強者が名乗りを上げた。
春麗が、ケンが、そして四天王が、
さらに技に磨きをかけて待ち受ける。
最強の名に価するのは、
そして、この果てしのない闘いに
終止符を打つのは、誰なのか！
ベガ
エドモンド・本田
春麗
ケン
バルログ
サガット
ブランカ
サンダー ホーク
メキシコ代表。奪われた聖地を取り戻すため、謎の組織に戦いを挑む。平和を愛する男。
キャミィ
イギリス代表。19歳にして英国情報部の特殊工作部隊員。天性の運動神経とカンの持ち主。
迫力の立体サウンド
Qサウンド™システム搭載
第5弾
Q SOUND™
QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はアーチャー社の商標です。


ページをめくると、数えきれない冒険がつまっている…
【人食い砂漠】
ホルフト北部に位置する広大な砂漠。中央部には古代遺跡があり、その中にはライオンの頭をかたどった彫像が置かれている。遺跡付近では行方不明者が多く、「ライオンが人を食べる」、「亡霊の呪い」などの噂がある。また、砂漠北西部にはアリ地獄が多く生息している。
©パンドラボックス©ZAMUSE1993
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。
バンプレストグループ テレホンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
受付·10:00〜16:00 月〜金(土·日·祭日を除く)


スーパーファミコン
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SOUL & SWORD
ソウル アンド ソード
シナリオの順番は、すべてキミが決める
本格マルチシナリオ・ロールプレイングゲーム登場!
王位継承問題、武闘大会、宝さがしなどなど、悲劇、
コメディーとよりすぐりのシナリオが三十数本!
キミは何本の冒険をクリアーできるか!?
11月26日発売 ¥9,800(税抜)
12M+64K バッテリーバックアップ
販売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
開発元
ZAMUSE
バンプレストグループ

キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO®

いよいよスーパー12月3日、ハリスタ登場！

元ジャイアンツのエース定岡正二が、本物の野球よりオモシロイと太鼓判。





●日本の選手は全て実名で登場するほか、大迫力のメジャーリーグも。



●AUTO守備を充実させて、初心者から熟練者まで幅広く楽しめます。



●球場は、東京エッグ、通天閣球場、博多ドーム、USAスタジアム。

スーパーファミコン用ROMカセット
12月3日発売
価格9,500円(税別)

株式会社 タイトー®
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト
情報局　東京●03(3239)4000　高松●0878(33)6340

※消費税は含まれておりません。

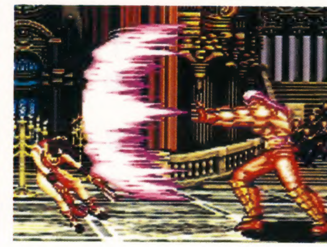
●今回のタイトー情報局はサダがお送りしています。



〈元ジャイアンツのエース〉定岡正二



覇王 スーパーゲームマガジン 1月号 はおう



C・O・N・T・E・N・T・S

◆別冊3大付録◆
1. 餓狼伝説2
2. がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス
3. 信長の野望 覇王伝

ゲームインデックス
（50音順）

◆本誌中の記号・略号のみかた
SFC スーパーファミコン　FC ファミコン　MD メガドライブ　PC PCエンジン　NEO ネオ・ジオ　GB ゲームボーイ　GG ゲームギア

表紙デザイン／杉山 明（ペンシルスタジオ）　表紙イラスト／大友克洋

Game Headline

任天堂 SFC 『ファイアーエムブレム』'94年1月21日に発売延期!!

12月14日に発売される予定だった話題のソフト『ファイアーエムブレム』。楽しみに待っていた人も多いと思うが、なんと発売日延期という残念な知らせが決まった。任天堂の発表によると、半導体市場における、ＩＣの入手が非常に困難だというのが原因らしい。12月には、50タイトル900万本以上のソフトがリリースされるため、一部のソフトの発売を１月に延ばさざるをえない状況となってしまったのだ。そこで、大量にリリースされる予定の同ソフトが、一歩退いたわけ。うーん、残念。

楽しみは、とっておくのだ!!



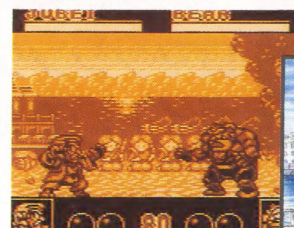


▲新しい発売日は、１月21日。裕木奈江ちゃんのCMは12月21日からの予定。

タカラ GB 『餓狼伝説2』GBに移植!!

『餓狼伝説２』といえば、対戦格闘ゲームの代表格。その『餓狼伝説２』が、ＧＢに移植されることに決定!! 気になるのは、あの熱い対戦ができるかどうかというところ。そこで、発売元のタカラに電話取材してみた。「通信ケーブルを使っての対戦を検討中です」(タカラ)。

キャラは、全部で12名登場するそうだ。必殺技、超必殺技も再現されるらしいぞ。ほかにも気になる点があるが、発売予定の'94年３月まで待っててくれ!!



▲かわいらしくなっちゃったけど、中身は本格派。今から楽しみだ!!

コミカル餓狼キャラ登場!!



E.A.ビクター SFC 『ジーコ・サッカー』キックオフ!!

あの、ジーコ選手が監修のソフト『ジーコ・サッカー』が、エレクトロニック・アーツ・ビクターから'94年２月に発売される。先日行われた記者発表会には、なんとジーコ選手も出席!! W杯の夢を、今きみの手で!!



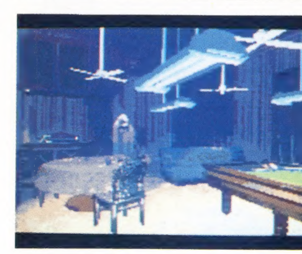
バンダイ SFC 『美少女戦士セーラームーンR』12月29日発売決定!

この夏、発売と同時に爆発的な大ヒットをおさめた『美少女戦士セーラームーン』の続編が早くも登場!! 新たに「ちびうさモード」や、対戦プレイも加わって、さらにグレードアップ！



セガ MD 『夢見館の物語』マルチメディアグランプリ奨励賞受賞!!

メガＣＤ期待のソフト『夢見館の物語』が、さる11月10日に行われた「1993マルチメディアグランプリ」のインタラクティブメディア部門奨励賞を受賞したのだ!! このグランプリは、あらゆるジャンルの映像ソフトを一堂に集めた総合的なコンテストとして有名。今回セガはこのほかに、『アラジン』でも賞を獲得している。ますます面白くなってきたメガドライブ。今後も新作ソフトが目白押しで、メガＣＤともども目がはなせない、といった感じだね。



▲バーチャルシネマ、ここに花開く!! 12月10日の発売が楽しみ。

こちらは新顔!!



▲こちらはポリゴンシューティングの新作、『AX-101』の一画面。

バンダイ SFC 『SDガンダムGX』のGXとは？

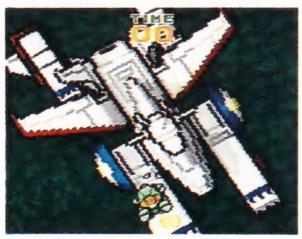
『SDガンダム』シリーズといえばFC時代からの人気ソフトだ。そのSFC版第2弾『SDガンダムGX』が製作されていて、「GXチップ」なるちょっと聞きなれないチップがつまれているという。そこでバンダイに「GXチップ」についていろいろ聞いてみたので報告しよう。「GXチップとは一種のカスタムチップで、処理能力が以前にくらべて格段に高くなっています。『SDガンダムGX』では、敵の思考時間、行動パターンなどのスピードアップに威力を発揮しています」(バンダイ)。

今後もこのチップを使ったソフトをどんどんリリースするとのこと。

こいつが頭のいいやつ！



▶これが完成予想図だ。



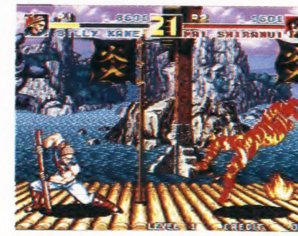
▲動いているところを見せられなくて残念。ひたすら発売日を待とう。

ハドソン SCD-AC AC第4弾!!『餓狼伝説SPECIAL』

特報！　今アーケードで話題沸騰の対戦格闘ゲーム『餓狼伝説SPECIAL』がついに、というか早くも、というか、とにかくスーパーCD-ROM²に移殖されることに決定したのだ。それもアーケードカード対応第4弾というオマケつき。くわしいことをハドソンに聞いてみた。

「『餓狼伝説SPECIAL』は『餓狼伝説2』、『龍虎の拳』、『ワールドヒーローズ2』に続くアーケードカード対応ソフト第4弾です。完全移植をめざしてただいま製作中です」(ハドソン)。

ついでに、こんなことまで聞いてみた。『サムライスピリッツ』は？「検討中です」だって。期待しててていいかもね。



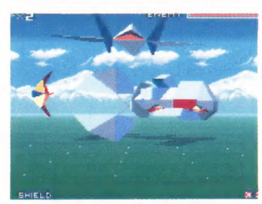
▲画面はNEO・GEO版。完全移植なんて、ウレシイ！



◀こちらもNEO・GEO版。こいつがもしかすると……。

任天堂 SFC 『FXトラックス』が、もうすぐ君たちのもとに登場!!

今年の6月、アメリカはシカゴで開かれたCES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）に出展されて話題を呼んだ『FXトラックス』が、来年いよいよリリースされるはこびとなった。このソフトは『STAR FOX』でデビューした「FXチップ」を使用したポリゴンタイプのレーシングゲーム。まだくわしいことはわからないが、年明けの2月ごろに発売されるらしい。続報が入りしだいこのコーナーでお伝えしよう。



▲画面は『STAR FOX』。すごく衝撃的だったよね。



▲非常ににぎわっているCES会場のひとコマ。ここに『FXトラックス』が出展されたのだ。

バンダイ 3DO 3DOと同時発売『ウルトラマンパワード(仮)』

ウルトラマンといえば、今や日本が世界に誇るスーパーヒーロー。ゲームの世界でも有名な彼が、新ハード3DOに登場!!

それも本体と同時発売だというから、驚きじゃないか。内容は、もとの作品そのままの映像、リアルな3Dシューティング面、さらに対戦モードや図鑑モードなんてCD-ROMならではといえるモノまで取りそろえてあるというすぐれもの。新しいウルトラマンの活躍が楽しみ。



▲画面はSFC版。シュワッ!!

新作ソフト開発情報 明日はきっと100%

スーパーマリオランド3　ワリオランド(GB)	●任天堂 ●94年1月発売予定	70%
MOTHER 2 (SFC)	●任天堂 ●94年3月発売予定	60%
サウンド・ファンタジー(SFC)	●任天堂 ●94年3月発売予定	さらに楽しくなります。
ドラゴンクエストVI(SFC)	●エニックス ●発売日未定	情報はお待ち下さい
真・女神転生II(SFC)	●アトラス ●発売日未定	50%
Jリーグ・スーパーサッカー(仮)(SFC)	●ハドソン ●94年3月発売予定	80%
ドラゴンボールZ　超武闘伝2(SFC)	●バンダイ ●12月17日発売予定	100%
ワールドヒーローズ2(SCD・AC)	●ハドソン ●94年発売予定	30%
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3(MD)	●セガ ●発売日未定	ただいま制作中です。
V.R.(バーチャレーシング)(MD)	●セガ ●発売日未定	70%

ゲーム業界の最新ニュースをいちはやく紹介するコーナーだ

覇王立情報局 ロイヤルネットワーク ROYAL NETWORK

VR ヴァーチャルリアリティ

●VRゲームがグッと身近になる！
話題のVRがもっと気軽に、楽しめるようになる

セガの家庭用ヴァーチャル機器が年末に米国で発売

米国で以前から噂のあった『アクティベーター』が、SOA（SEGA・OF・AMERICA）から、今年の年末に発売される。『アクティベーター』とは家庭用ゲーム機としては、初めて発売される体感ゲーム用の新しいツールのこと。正式には、『アクティベーター・フルボディー・コントローラー』という。ジェネシス（メガドライブの米国名）用に、開発されたこの機器によって自分の家で、ゲームの世界を全身で体感できる。プレイヤーは床に置いた八角形のパネルの中心に立ち、体を動かすことによって画面上のゲームキャラを操作していく。パネルから、真上にむかって赤外線ビームがでていて、プレイヤーの動きに応じて動くビームをマシンが読みとるというシステムになっているのだ。『アクティベーター』には対応ソフトが二つ付属している。日本での発売はまだ未定。

●エターナルチャンピオンズ



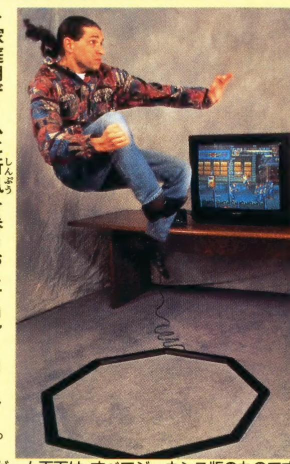
▶『アクティベーター』対応ソフト。

●バウンティーハンター



◀付属の未来アクションゲーム。

●アクティベーター



▶家庭用ゲームに新風を巻きおこすコントローラー。

※アクティベーター対応ソフトのゲーム画面は、すべてジェネシス版のものです。

イギリス製VRマシン日本上陸！

イギリスのVRメーカー、ヴァーチャリティ・エンタテイメント社から1991年にリリースされた、アーケード用VRマシン『バーチャリティ1000』シリーズは、いまや世界中に広まって大好評を博している。そして来年中に、日本のゲームセンターにも、『HEAD4HEAD』という新型の筐体で登場する。このタイプは、1000SDを四台ネットワークしたタイプで4人同時にプレイができる。また外部モニターを2機付属しており ゲーム解説やプレイ後の自分の結果を情報提供してくれる。プレイヤーは、モニター二つを内蔵した『ヴィゼット』というゴーグルを装着し、スティックで操縦する。『HEAD4HEAD』用のゲームは来年、日本に設立されるヴァーチャリティ・エンタテイメント社及び、電通プロックスからリリースされる予定。

●ヴィゼット



▲このヘルメットをかぶってプレイする。サイバーなデザインだ。

Virtuality4000SD
HEAD4HEAD

●バーチャリティ1000SD



◀これが四つで、『HEAD4HEAD』である。



●フラインクエース



◀パイロットになって敵を落とす。

●グリットバスター



◀ロボットに搭乗して敵を破壊する。

HEAD4HEAD等のお問い合わせは
電通プロックス ☎03(3544)9377

「1993マルチメディアグランプリ」の受賞作が決定！

国内外で唯一(ゆいいつ)のハイテク映像のコンテスト、それが「マルチメディアグランプリ」だ。今年度の授賞式は、さる11月10日、東京の千代田放送会館で開催(かいさい)された。

このコンテストはインタラクティブメディア、CG、ハイビジョン、展示映像(てんじえいぞう)、ビデオの6部門で構成(こうせい)されている。まず各部門で最優秀賞が選定(せんてい)され、最終的にその中からグランプリ受賞作品が選(えら)ばれる。今年の受賞作はFMタウンズ、マッキントッシュ対応のCD-ROMソフト『GADGET(ガジェット)』。ミステリアスなインタラクティブ・ムービーだ。ゲーム業界としては、インタラクティブ部門で、セガの『アラジン』がビデオゲーム作品賞を受賞。きめ細かな、美しいアニメーションが評価された。同部門で奨励賞(しょうれいしょう)を受賞した『夢見館の物語』(セガ)は、その斬新(ざんしん)なコンセプトが高い評価を得(え)た。その他にも展示映像部門(てんじえいぞうぶもん)では、ナムコの『リッジレーサー』がアミューズメント賞を、セガの『ドラゴンボールVRバトルゲーム』がバーチャル・リアリティ賞を受賞している。

3DOを始め、さまざまな新ハードが発表される状況の中で、今後の展開を占(うらな)う上でも、このコンテストに結集(けっしゅう)した新しいテクノロジーを無視(むし)することはできない。ゲームそのものをエンタテイメントの一つのジャンルとして考えるなら、完成度の高いシステム、美しいヴィジュアル、この二つは不可欠(ふかけつ)のものだ。この二つの条件をクリアーして、さらに新しいゲームの楽しみ方を提案(ていあん)する、そんなゲームが近い将来、登場する。ここ1～2年の展開に期待したい。





▼東京の千代田会館で平成5年11月10日に開催された。

▲当日は、表彰式だけじゃなくて、作品の紹介も行われたぞ。

●アラジン



◀アニメのようななめらかな動きが評価。

●リッジレーサー



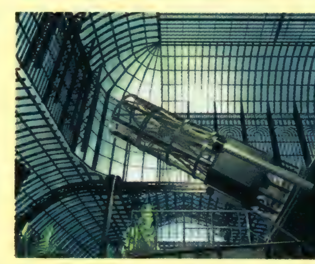
◀ポリゴン映像のアーケードレースゲーム。

グランプリは『GADGET(ガジェット)』に決定！

1993年度の「マルチメディアグランプリ・通商産業大臣賞」は、FMタウンズ、マッキントッシュ対応のCD-ROMソフト『GADGET(ガジェット)』が受賞。映像作家、庄野晴彦氏が手がけた、オールCG(シージー)によるインタラクティブ・ムービー。「ガジェット」とは「機械装置」のこと。美しい絵を楽しみながら、不思議な世界を追体験(ついたいけん)していく。映画、アドベンチャーゲームの中間に位置するようなタイトルだ。



▲主人公は列車に乗って移動する。キャラもすべてCGで描(えが)かれている。



▲映像作家、庄野晴彦氏の美しいCGは一見(いっけん)の価値あり。

1993マルチメディアグランプリ受賞作品リスト

インタラクティブメディア部門

インタラクティブ部門最優秀賞	「GADGET」	東芝イーエムアイ㈱　㈱シナジー幾何学
ビジネス作品賞	「MPTV」	マルチメディア委員会（郵政省）
教育作品賞	「CD Leaning SystemII（1．2．3年）」	東京書籍㈱　㈲ミュージカル・プラン
エンターテイメント作品賞	「THE SEVEN COLORS～LEGEND OF PSY・S CITY～」	㈱ソニーミュージックエンタテインメント
ビデオゲーム作品賞	「アラジン」	㈱セガ・エンタープライゼス　ウォルト・ディズニー・エンタプライズ㈱　バージン エンタープライズ リミテッド
趣味・教養・ドキュメンタリー作品賞	「からくり科学館」	㈱東芝　東芝イーエムアイ㈱
映像音楽作品賞	「Yuming Sound Closet」	㈱東芝イーエムアイ　㈱オラシオン
海外作品賞	「HOW COMPUTERS WORK」	TIME WARNER INTERACTIVE GROUP
奨励賞	「夢見館の物語」	㈱セガ・エンタープライゼス
特別賞	「BS夏休みスペシャル『近未来テレビSIM』」	日本放送協会

展示映像部門

展示映像部門最優秀賞	インタラクティブCGシアター「カ・オ・リ」	㈱フジテレビジョン
エンターテイメント賞	TAMA RIVER with・・・	㈱電通　㈱電通プロップス　TAMAらいふ21協会
文化・科学賞	おかげ座　歴史「館伊勢参宮　御蔭鑑」	㈱イエローツーカンパニー　㈱トータルメディア開発研究所　㈱赤　福
アミューズメント（マシン）賞	リッジレーサー	㈱ナムコ
バーチャル・リアリティ賞	ドラゴンボール　VR　バトルゲーム	㈱セガ・エンタープライゼス
奨励賞	視聴覚変換マシン	SMTV
特別賞	「Lost Animals 1」～太古への旅	㈱エンコム　㈱イマジカ　㈱小学館　㈱五藤光学研究所

HARDWARE ハードウエア

●次世代ゲームハードを総点検する

各社から、続々と発表・発売される次世代ゲーム機を覇王が検証する。

任天堂 64ビットマシン

数ある次世代ゲーム機の中で、もっとも注目されているのが、このマシン。CPUには64ビットRISCチップを採用し、処理速度などを含めて、その能力はＳＦＣの百倍以上となるもようだ。開発は、ＣＧコンピュータで有名な米国シリコングラフィックス社と提携して行われ、ハイクオリティな３Ｄ映像の実現を目指すという。発売は'95年。家庭用機の発売に先駆け'94年に、このシステムを利用したアーケードゲームが発表される。



◀64ビット機の発表をする任天堂の山内社長。



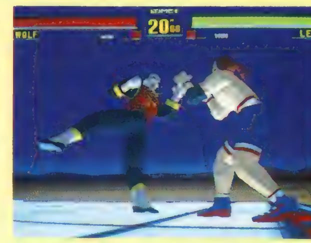
▲シリコングラフィックス社のＣＧマシン『ＩＮＤＹ』。

セガ サターン

任天堂に続いて正式発表されたのが、セガのニューマシン。かねてから噂は先行していて〝サターン〟という仮称で呼ばれていた。セガは日立製作所と開発、販売面で業務提携し、こちらは任天堂より一足先に来年の発売になる予定。CPUには32ビットRISCチップを使用し、その性能は通常の32ビットを越えるものになりそうだ。カートリッジには、ＣＤ－ＲＯＭを使い、その読み取りスピードは現在のマシンの４倍になる予定だ。



▲これがセガの次世代機のイメージ。CD-ROMマシンだ。



▲第一弾のソフトとして名前があがっている『バーチャファイター』。

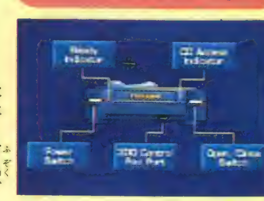
パナソニック REAL

パナソニックの３ＤＯ規格ハード、〝ＲＥＡＬ〟がついに10月の末にアメリカで発売開始となった。この〝ＲＥＡＬ〟は、家庭用ゲーム機初の、ＣＰＵ（中央演算処理装置）32ビットＲＩＳＣを搭載している。そのことで注目している人も多いと思うけど、その他の性能はどうなっているのだろう。メディアにはCD-ROMを使用し、その読み取りスピードはいままでのハードの約２倍になっているぞ。さらに表示能力は1600万色と、そのスペックは今現在、存在する全てのハードにおいてまさっている。価格はまだアメリカでの発売のみなので、ハッキリした値段ではないけど、日本円にして約7万3000円というところ。そして気になるサードパーティの数としては、現在確認がとれているだけで377社（日本企業65社）も存在するのだ。しかもアメリカでは、年末までに約20本のソフトが発売されるもよう。そして注目すべき日本の発売日は、来年以降の予定だそうだ。今後、情報が入りしだいこのページでお伝えしていくので、期待して待っていてね。



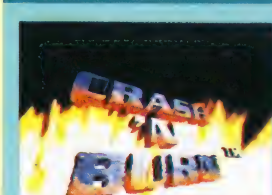
▲コントロールパッドは大きめで持ちやすい形。ボタンはメインボタンが三つと、Ｌ・Ｒのボタンがサイドについている。

サンプルソフト



▶本体に付属でついてくるマニュアル的ＣＤ。

CRASH'N BURN―ポリゴンで描かれたレースゲーム



▲派手なアニメーションの後に出現するタイトル。



▲オープニングからして、イカすポリゴンシーンだ。



▲六人の超個性的なキャラクターから一人選ぶ。



▲レーススタート！立体感のある、サーキット場。



▲コックピット内からの視点に変えることもできる。

コモドール アミガCD32



▲これはピンボールゲーム。動きがはやいぞ。

英国で、9月から発売がはじまったアミガCD32。32ビットCPU、2万5千色の同時表示可能、74分の実写データを再生することができるというCD-ROMマシンが299£(約5万円)。これはかなり安い!! ゲームタイトルも『シンジケート』(ブルフロッグ社)や『ジュラシックパーク』(オーシャン社)などをはじめ、年内には、70タイトルが出そろう予定。今回、紹介したマシンの中でもっともソフトが充実している。

日本での発売は未定だが、来年の春ぐらいに発売されるという話もあるようだ。



◀実写映像もキレイに再生できるのだ。



ソニー ニューマシン

ソニーでも、新しいゲーム機を開発している。ソフト媒体はCD-ROM。高画質3次元CGの背景と多数のキャラを同時に高速で動かせるそうだ。'94年末発売予定。



▲秒間50万ポリゴンの画像処理能力をもつ。モーフ機能なども標準装備。

アタリ ジャガー

黒い本体が特徴的な、64ビットマシン"ジャガー"ゲーム機で64ビットはもちろん世界初。来年1月には全米で発売される予定だ。だけど日本での発売は、まだ未定とのこと。しばし待て、だね。

NEC ニューマシン

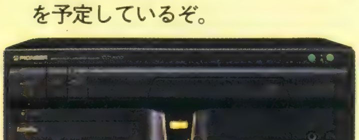
来年末にPCエンジンの上位機種が発売されることになった。このマシンは、32ビットRISCチップを搭載し、画像処理用にハドソンが開発したLSIを採用。実写やアニメを鮮明に映し出せる。

ソフトウェア SOFTWARE

●㊊印のトンガリソフト情報入荷!!

レーザーアクティブ対応のソフト、6タイトルがリリース!!

今年の8月に発売された、パイオニアのレーザーアクティブ。別売りのパックを装着することによって、たくさんの機能を楽しめるというハードだ。とくにLD・ROM²パックとメガ-LDパックは、それぞれPCエンジンとメガドライブの対応ソフトが遊べるという、優れもの。そして、今年末に新たに六つのタイトルがリリースされるぞ。なかでも、"3D MUSEUM"はLD・ROM²とメガ-LDの両方で出る、日米合作の注目ソフトだ。内容は、映像&音楽によるる3Dワールドソフトなるもの。発売日は、6タイトルともに年末を予定しているぞ。



▲三つのパックによって、楽しみかたが倍増されるぞ。

SPACE BERSERKER



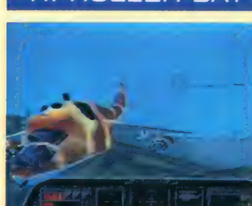
◀ストーリー性を重視した、シューティング。

Virtual Cameraman



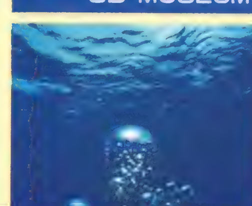
◀セクシーなモデルたちを撮影するソフト。

HI-ROLLER BATTLE



◀高速ヘリによるシューティングゲーム。

3D MUSEUM



◀音と映像で、3Dワールドを体験できる。

ドラドラパラダイス



◀2人対戦型麻雀ゲーム。アダルト向きかな?

ロケットコースター



◀全9ステージを走破する、3Dレーシング。

『ダンジョンマスターII』日本先行発売!!

リアルタイム3D・RPGの名作『ダンジョン・マスターII スカルキープ』が、米国ゲーム史上初、日本で先行発売される。今作では、新たにAIを搭載、アイテムの売買も可能になり、野外シーンもアリ、というから期待大! PC-9801シリーズとFM-Towns対応。



▲ビクター エンタテイメントから12月発売予定、価格1万2800円。



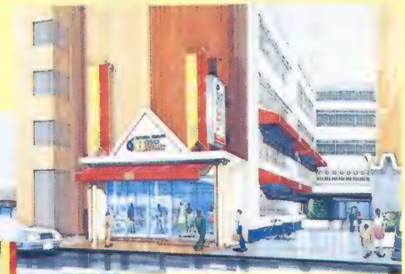
◀1か月後にはIBM-PC版、Mac版も出る!

その他 OTHERS ●ゲームにまつわる情報をピックアップ

マルチメディア・メガストア 「ハイパーブルート」続々開店!!

全国に340店舗を展開する、業界最大手のゲーム専門店「ブルート」は、マルチメディア時代に対応するショップ「ハイパーブルート」を、この秋オープンさせた。このショップでは、これまでのゲームソフト＆ハードの販売や中古ソフトの買い取り販売にくわえ、CD－ROM、パソコンソフト、音楽CD、ビデオ、雑誌などをとりあつかう。今月の12日に代々木店(東京)、19日に五日市店(広島)が開店した。来年6月には福岡店もオープンする予定。今後、「ハイパーブルート」は、全国的にチェーン展開していくとのことだ。

▶代々木店の外観図。住所は、東京都渋谷区代々木1-55-8 ☎03-5350-0320





◀五日市店の外観図。住所は、広島市佐伯区五日市中央2丁目11-4 ☎0829-21-5040

リョウやロバートが大暴れする!! 『龍虎の拳』アニメ化決定

ＳＦＣ版も発売され，話題の格闘ゲーム『龍虎の拳』。その『龍虎の拳』がこの冬，ＴＶアニメになってブラウン管に登場するぞ。

ストーリーは，ゲーム原作をもとにしたアニメ・オリジナル。主人公は，流行らない道場を開くかたわら，なんでも請負屋で生計を立てているリョウ・サカザキとその親友でガルシア財団の御曹司ロバート・ガルシアの２人。彼らはふとしたことから，裏社会の実力者Mr．ＢＩＧに追われるハメになるが……。

放送日は12月23日(木)。AM10:30〜AM11:24にフジテレビ系で全国放映されるぞ。



▲主人公のリョウ・サカザキ(右)とロバート・ガルシア(左)

セガが12月中旬から実験開始!! CATVでゲームソフト配信

セガは、CATV（ケーブルテレビ）で、ゲームソフトを配信するシステムを開発した。

これは、CATVのホストに蓄えられた50〜100タイトルのゲームデータをCATVの加入者が受信し、メガドライブにとりつけた記憶装置に蓄積するしくみ。電話回線を使うよりも、データを短時間で送ることができ、受信時にかかる費用も安く済むというのが特徴だ。だから好きな時間に、好きなソフトを選び楽しむことができるというわけ。セガでは、このCATVによるゲーム配信システムの実験を、12月中旬から500世帯を対象に開始するとのこと。



▲アダプターは、メガドライブに接続するようになっている。

INTERVIEW 覇王 表紙インタビュー

『覇王』創刊号の表紙は大友克洋さんにお願いしました。大友さんは現在、アニメの制作中。仕事とアニメスタジオの間を往復するという忙しい毎日とのこと。



——表紙の『覇王』というイメージについてまずお聞きしたいと思います。

大友　創刊号ということで子供というイメージがありました。『覇王』という言葉自体には騎士という感じがありましたね。それにストーリー的なものも含めて、表現してみたのですが、どうでしたでしょうか。

——今回のイラストで苦労した点はどんなところですか？

大友　やはり私自身はゲーム機についてくわしくないので、資料を集めることから、はじまりましたね。いろいろ資料を集めてみましたが、資料の中にパワーグローブというのがあって、そのデザインには驚きました。この仕事を通してゲームという分野を再認識しましたね。

——今回は、ご多忙の中、どうもありがとうございました。大友さんの『覇王』期待しています。




12月18日(土)発売!! あの伝説が、今甦る!!
12メガ・バッテリーバックアップ 価格9,600円(税別)
スタッフ シナリオ・ゲームデザイン:堀井雄二/
モンスターデザイン:鳥山明/音楽:すぎやまこういち
旅立つ君を待っているのは、
出逢い、謎、発見、
そして大いなる感動。
語り継がれるロトの伝説を
ぜひ、君の心で体験してほしい!!
ドラゴンクエストⅠとⅡが、
1本のスーパーファミコンで登場だ!
サウンドもビジュアルも、
はるかにグレードアップ。
DRAGON QUEST I・II
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
©1993エニックス・アーマープロジェクト・バードスタジオ
愛と勇気と冒険に満ちたエニックスの物語
古代遺跡の謎を追って、ある日突然消えた父を探しに旅立つ、少年テム。
ねじれた時間と歪んだ空間を仲間たちとともにさまよいながら、数々の謎が次第に明かされてゆく……。
五感で味わうシナリオは、ゲームの世界をはるかにこえたリアルな手応え。
そこで感じた何かが、君の進むべき道を決めるのだ。
エリック:
エドワード城
アクションロールプレイングゲーム
ガイア幻想紀
©1993 クインテット・秋尾望都・大原まりこ・川崎康宏・エニックス
11/27 発売!!
スーパーファミコン用カセット
16メガ・バッテリーバックアップ
価格9,800円(税別)
さあテム、時空の彼方に急ごうよ。
株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F ■ゲーム専用お問い合わせ ☎03-3371-5581 *電話番号は正確にお願いします。

HAOHAO ヒットチャンネル

ニューゲームヒット20

「HAOHAOヒットチャンネル」ではみんなの気になる情報を中心に取り上げていきます。どのソフトが売れているのか？　みんなはどのソフトに注目しているのか？　などです。みんなも「こんなことを知りたい」と思ったら編集部までおハガキを！

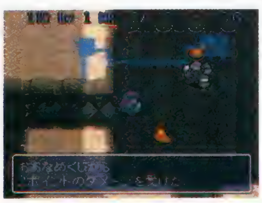
9月6日〜10月10日

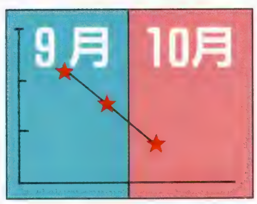
1 SFC トルネコの大冒険

15880ポイント

■チュンソフト　■定価9600円　■9月19日発売

■RPG　■12Mビット





▶売り上げデータの動きが気になるところだが、やはりトルネコは強かった。

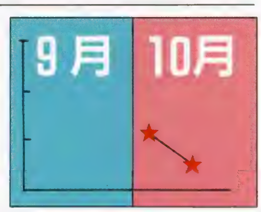
2 MD シャイニングフォース2

7770ポイント

■セガ　■定価8800円　■10月1日発売

■RPG　■16Mビット





▶メガドライブだけで見てみると圧倒的に一位だが、総合では二位を死守した。

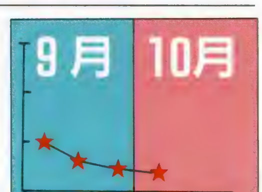
3 SFC ファイナル・ファンタジー FF USA　ミスティッククエスト

7040ポイント

■スクウェア　■定価7900円　■9月10日発売

■RPG　■4Mビット





▶爆発的ヒットとはいえないが、根強い人気を持ち続けて堂々の三位に登場。

4 SFC ウイニングポスト

6860ポイント

■光栄　■定価1万2800円　■9月10日発売

■シミュレーション　■16Mビット



5 SFC 聖剣伝説2

6100ポイント

■スクウェア　■定価9800円　■8月6日発売

■アクションRPG　■16Mビット



6 SFC ストリートファイター2 TURBO

4460ポイント

■カプコン　■定価9980円　■7月10日発売

■格闘アクション　■20Mビット

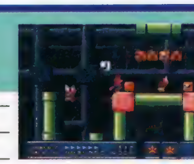


7 SFC スーパーマリオコレクション

4360ポイント

■任天堂　■定価9800円[込]　■7月14日発売

■アクション　■16Mビット



8 MD ストリートファイターII'PLUS

3070ポイント

■カプコン　■定価9800円　■9月28日発売

■格闘アクション　■24Mビット



9 SFC 新日本プロレスリング

2920ポイント

■バリエ　■定価9800円　■9月22日発売

■スポーツ　■16Mビット



10 SFC Jリーグサッカー　プライムゴール

2730ポイント

■ナムコ　■定価8500円　■8月6日発売

■スポーツ　■8Mビット



HAOHAOヒットチャンネルは、以下の販売店のご協力により、覇王編集部が独自の調査、集計に基づき作成したものです。
協力店　あくと内ファミコンランド中部本部、ソフマップ、ビックカメラ、ブルート、メッセサンオー、LAOXゲーム館。（50音順敬称略）

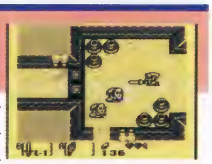
11 SFC マリオとワリオ
2400ポイント
■任天堂 ■定価6800円［込］ ■8月27日発売
■アクション ■8Mビット



12 SFC クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児
2300ポイント
■バンダイ ■定価9500円 ■7月30日発売
■アクション ■12Mビット



13 GB ゼルダの伝説 夢を見る島
2250ポイント
■任天堂 ■定価3900円［込］ ■7月30日発売
■アクションRPG ■4Mビット



14 SFC 美少女戦士セーラームーン
1750ポイント
■エンジェル ■定価9800円 ■8月27日発売
■アクション ■12Mビット



15 SFC スーパーボンバーマン
1640ポイント
■ハドソン ■定価7800円 ■4月28日発売
■アクション ■4Mビット



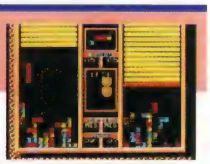
16 SFC 機動戦士SDガンダム2
1630ポイント
■エンジェル ■定価8800円 ■9月23日発売
■アクション ■8Mビット



17 GB ウィザードリィ外伝Ⅲ
1610ポイント
■アスキー ■定価5150円 ■9月25日発売
■RPG ■4Mビット



18 FC テトリスフラッシュ
1520ポイント
■任天堂 ■定価5900円［込］ ■9月21日発売
■パズル ■2Mビット



19 SFC パチンコ物語 パチスロもあるでよ!!
1490ポイント
■KSS ■定価9800円［込］ ■5月28日発売
■テーブルゲーム ■8Mビット



20 SFC MASTERS 遥かなるオーガスタ2
1350ポイント
■T&Eソフト ■定価9900円 ■9月22日発売
■スポーツ ■12Mビット



HAO HAO ヒットチャンネル

発売が待ち遠しい、読者の

期待のニューゲームヒット20

順位	ポイント	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	容量
1	820ポイント	SFC	餓狼伝説2	■タカラ	■アクション	■20Mビット
2	799ポイント	SFC	信長の野望・覇王伝	■光栄	■シミュレーション	■16Mビット
3	458ポイント	SFC	ロマンシング サ・ガ2	■スクウェア	■RPG	■16Mビット
4	370ポイント	SFC	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	■エニックス	■RPG	■12Mビット
5	369ポイント	SFC	ドラゴンクエストⅥ	■エニックス	■RPG	■未定
6	175ポイント	SFC	NBAプロバスケットボール '94 ブルズVSサンズ	■EAビクター	■スポーツ	■8Mビット
7	174ポイント	SFC	ファイアーエムブレム 紋章の謎	■任天堂	■シミュレーションRPG	■24Mビット
8	152ポイント	SFC	ドラゴンボールZ2 スーパー武闘外伝	■バンダイ	■格闘アクション	■未定
9	150ポイント	SFC	テトリス武闘外伝	■B.P.S	■パズル	■8Mビット
10	141ポイント	SFC	ソウル&ソード	■ザムス	■RPG	■12Mビット
11	132ポイント	SFC	真・女神転生2	■アトラス	■RPG	■12Mビット
12	119ポイント	SFC	ガイアセイバー	■バンプレスト	■RPG	■12Mビット
13	94ポイント	SFC	ダービースタリオン2	■アスキー	■シミュレーション	■未定
14	92ポイント	MD	ファンタシースター ～千年紀の終わりに～	■セガ	■RPG	■24Mビット
15	91ポイント	SFC	すーぱーぷよぷよ	■バンプレスト	■パズル	■8Mビット
16	89ポイント	SFC	Mother2	■任天堂	■RPG	■未定
17	80ポイント	SFC	ロックマンX	■カプコン	■アクション	■12Mビット
18	73ポイント	SFC	スーパーファイヤープロレスリング ファイナルバウト	■ヒューマン	■スポーツ	■未定
19	69ポイント	SFC	幽遊白書	■ナムコ	■シミュレーション	■16Mビット
20	65ポイント	SFC	バスタード	■コブラチーム	■アクション	■12Mビット

読者からひとこと

DQⅠ・Ⅱをはやくやってみたい！めんどくさい復活の呪文がなくなればⅡだって怖くないぜ。まおひろむさん

近ごろ、硬派なシューティングがないのでさびしい。こうなったらR・TYPEⅢに期待大！ 竹田 薫さん

期待のニューゲームヒット20のデータは、週刊少年マガジンを中心とする、講談社コミック雑誌の読者アンケートの結果にもとづきます。

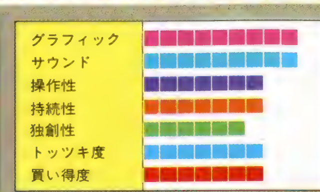
スーパーマリオクラブ情報

SFC ガイア幻想紀

■エニックス　■定価9800円　■11月27日発売
■アクションRPG　■16Mビット

立体感のあるRPGで、とくにグラフィックがすばらしい。設定やストーリーが新鮮で、謎解き重視の内容は完成度が高い。アクションに爽快感がある。





SFC ロマンシング　サ・ガ2

■スクウェア　■定価9900円　■12月10日発売
■RPG　■16Mビット

フリーシナリオ制が特徴で、ストーリー性が強く、ゲームシステムが独特である。すべての面で前作よりパワーアップし、奥が深く完成度が高い。



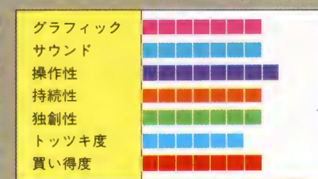


SFC ファイアーエムブレム　紋章の謎

■任天堂　■定価9800円　■１月発売予定
■シミュレーション　■24Mビット

２本のシナリオで構成されるシミュレーションロールプレイング。操作性も向上し、独特のシステムも継承されており、完成度は高いが、難易度も高い。

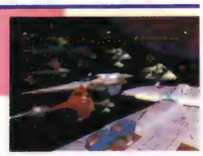




アミューズメントパークヒット5

★ビデオゲーム　ヒット5

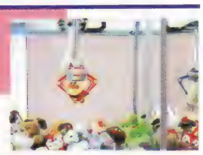
1 ギャラクシアン³　ナムコ　コックピット



順位	タイトル	メーカー	ジャンル
2	スーパーストリートファイターII	カプコン	格闘アクション
3	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション
4	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション
5	早押しクイズ王座決定戦	ジャレコ	クイズ

★アーケードゲーム　ヒット5

1 ニューUFOキャッチャー　セガ　クレーン



順位	タイトル	メーカー	ジャンル
2	ドリームキャッチャー	セガ	クレーン
3	スウィートランド	ナムコ	クレーン
4	スウィートファクトリー	ナムコ	クレーン
5	ハイパーディスコタイフーン	タイトー	アーケード

覇王名作ソフトヒット10

1 SFC 聖剣伝説2　248ポイント　平均売価6600円



順位	機種	タイトル	ポイント	平均売価
2	SFC	ドラゴンクエストV	223ポイント	2900円
3	SFC	ファイナルファンタジーV	199ポイント	3400円
4	SFC	ストリートファイターIIターボ	159ポイント	6800円
5	SFC	Jリーグサッカー　プライムゴール	151ポイント	6300円
6	SFC	ストリートファイターII	141ポイント	2700円
7	SFC	ドラゴンボールZ超武闘伝	118ポイント	4400円
8	SFC	スーパーマリオカート	110ポイント	5800円
9	SFC	スーパーマリオコレクション	104ポイント	6900円
10	SFC	ファイナルファンタジーIV	95ポイント	3100円

協力　任天堂スーパーマリオクラブ。PLABO相模大野。
※基本的に価格表示は、消費税別の商品価格です。価格のあとに［込］印のついているものは消費税込みの商品価格です。

覇王 創刊記念総力3D（立体）特集!!

格闘ゲーム・スペシャル

『ストII』に始まった格闘ゲームブームの中、多くの格闘ゲームが僕たちを熱くさせた。あの熱狂の季節は、もう終わったのだろうか!? 『覇王』は、いま再び格闘の時代と宣言する!!



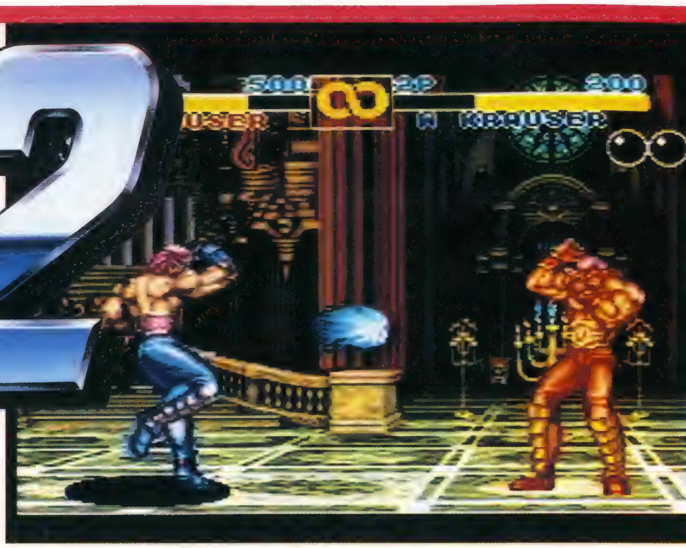








餓狼伝説2



▲見よ、この衝撃の写真！　闇の帝王クラウザーの同キャラ対戦だ！裏コマンドを入力すれば、ボスキャラ同士の対戦も可能になる。

SFC

■タカラ　■9980円〔税別〕　■11月26日発売
■格闘アクション　■20メガ

本格派の格闘ゲームとして、絶大な人気をほこる『餓狼伝説2』がついに発売される。そこで今回は、4人のボスキャラをマイキャラとして使用できる裏コマンドを公開しよう！

●くわしい対戦テクニックは、付録の「VS.プレー実戦テクニック集」を見よ！

覇王編集部が独占スクープ　三闘士＋クラウザーが使える　裏コマンドを発見!!

『餓狼伝説2』ではオープニング中に一定のコマンド（右の表を参照）を入力すると、自分で操作できるキャラが8人から12人に増える！　さあ、いますぐ右のコマンドを入力して、クラウザーや三闘士で思うぞんぶんプレーしよう！



すると…

◀キャラに注目。あらたに4人の闘士が増えている！

裏コマンドの入力方法

1. 「TAKARA」の文字とともに音楽が始まったら……。
2. 「B、A、X、Y、上、左、下、右、L、R」と入力する。
3. テリーの「オッケー」という声が聞こえれば成功。



▲この画面のときに音楽が流れ始めたら入力開始！



闇の三闘士＋帝王クラウザーをマイキャラとして使える!!

三闘士＋クラウザー

裏コマンドによって、こんな必殺技を自由自在に使える！

必殺技スペシャルテクニック



1966.12.25
T:179cm W:77kg

華麗なる棒術使い BILLY KANE ビリー・カーン

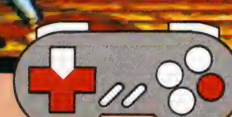
ギース亡きあと、イギリスで修行を積んだ棒術士、ビリー。彼のもつ必殺技は多彩で、タメ系の必殺技からコマンド系、連打系まで、あらゆるバリエーションの技を使い分ける。自分にあった必殺技を見つけて、それを中心に攻撃方法を考えていこう。

■ おすすめ必殺技

強襲飛翔棍

この技は画面上方に飛び上がり、落下のいきおいを利用して攻撃する、まさに強襲技だ。ビリー・カーンの技の中では、実用性が高い。いつでも確実に出せるように、コマンド入力を練習しておこう！





▲画面外からの落下攻撃なので、奇襲として使うのがベスト。

⬅⬋⬇⬊➡＋キック

■ 敵がどんなに遠くにいてもとどくぞ



◀おたがいに画面の端にいるため、なにも攻撃ができない。だが、敵には飛び道具がある。さあ、どうする？

▶こんなときにこそ、この必殺技「強襲飛翔棍」を使おう！ いくらはなれていてもコマンドを入力すると……？





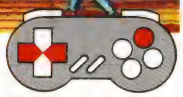
にがさないぜっ！

◀一度、画面外に高く飛び上がったあと、はなれていたテリーの頭上からおそいかかる！

三節棍中段突き

三節棍を分離させて正面の敵を攻撃する。かなり遠くまでのびるため、利用価値は高い。





▲はなれた敵にも攻撃できる。

⬅タメ➡＋パンチ

■ 飛び道具系の技を無効にしろ！

▼テリーの放った「パワーウェーブ」に対して、「三節棍中段突き」だ!!



ほら、消えた！



▲「パワーウェーブ」が、消えてしまった！ これで飛び道具も怖くないぞ。

雀落とし

三節棍を斜め上方にのばして空中にいる敵をたたき落とす技。対空戦術として、有効な技だ。





▲タメ待ちをしてねらえ。

⬋タメ⬈＋パンチ

旋風棍

三節棍を振りまわして攻撃する技。この技は敵がジャンプしてきたときに対空技として使用する。





▲飛んできたところを撃墜だ。

パンチ連打

これでビリーは完璧だ！

餓狼伝説2　三闘士+クラウザー必殺技スペシャルテクニック



1954. 6.13
T:196cm　W:125kg

真空カッター

アクセルの使える飛び道具系の必殺技。グローブの先端から「気」のようなものを飛ばす。技自体はあまりスピードのないものだが、この「真空カッター」から連続技につなげるようにしよう。



▲スキを見つけたら打ち込め！

←↙↓↘→+パンチ

■ 真空カッターは対空攻撃への防御で使え！



▲「真空カッター」を飛びこえようとするアンディー。しかし……。



▲グローブのところにも当たり判定があるため、みごと撃墜したぞ。

AXEL HAWK

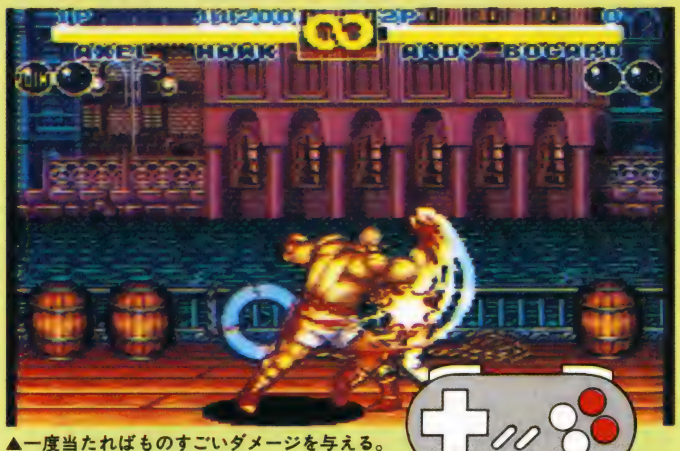
強大な破壊力をもつ、元ヘビー級チャンピオン

アクセル・ホーク

■ おすすめ必殺技

アクセル・ラッシュ

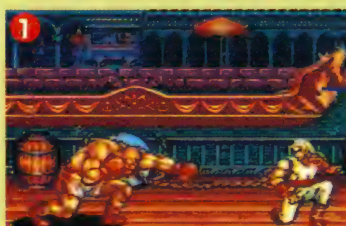
タメ系コマンドの必殺技の中でも、特殊な部類に入るのがこの「アクセル・ラッシュ」だ。10秒間パンチボタンを押し続けたあとに出るパンチの連続攻撃は、一撃必殺の破壊力を秘めている。



▲一度当たればものすごいダメージを与える。はずさないように、ねらって出そう。

強パンチと強キック10秒押してはなす

■ タメている最中も小ボタンで攻撃しろ！



小パンチで牽制しつつ

◀強パンチと強キックを両方押しっぱなしにしているあいだ、小パンチを押して牽制する。くれぐれもタメていることを悟られるな。



チャンスを待って…

◀10秒以上タメて、なおかつ敵のスキをうかがえ。ここまでタメていて、空振りではあまりにも悲しすぎるぞ。



ボタンをはなせ!

◀敵のスキを見つけたらすかさずボタンを放せ。うまくヒットすれば、連続強打のパンチ攻撃で大ダメージを与えることができる！

元ボクシング世界ヘビー級チャンピオンである、アクセル・ホーク。このキャラの必殺技は、どれも威力がある。たたみかけるような連続攻撃をすれば、あっという間に敵をKOできるのが最大の魅力。必殺技を確実に出せるように練習しよう。

スマッシュ・ボンバー

下からの突き上げるような強烈なアッパー。これはどちらかというと、奇襲として使ったほうが効果がある。タメ系の技なので、ななめ後ろにタメつつ、近づいてきた敵にアッパーをたたき込め！



▲当たれば大きいアッパー。

↙タメ→+パンチ

■ 高速移動で間合いをつめろ！



▲「スマッシュ・ボンバー」は、技を出した直後にダッシュをする。



▲これを利用すれば、あっという間に敵のふところに飛び込めるぞ！



1960.9.4
T:195cm　W:95kg

LAURENCE BLOOD
紳士的な外見とは逆に、冷血な精神をもつ闘牛士
ローレンス・ブラッド

一見紳士的な闘牛士だが、実は最も冷血な男、ローレンス・ブラッド。その証拠に、彼の必殺技にはサーベルやマントといった「道具」を使うものが多い。コマンド入力はほとんどが単純なものなので、簡単に出すことができる。使いやすいキャラの1人だ。

■ おすすめ必殺技
ブラッディ・スピン

横一直線に飛ぶように移動し、敵を攻撃する「ブラッディ・スピン」は、ローレンスの必殺技の中でも一番技が出しやすい。もしガードされても、後方にはじかれて着地するため、攻撃をくらうことはないぞ。



▲うまく決まれば、体力をどんどん奪うことができる。積極的に使っていこう。

←タメ→＋パンチ

ブラッディ・サーベル

ローレンスが持っている赤いマントの中にはサーベルが隠されている。「ブラッディ・サーベル」は、このサーベルを使って攻撃する技だ。連続で使用できるので、ガンガン使っていこう。





▲すばやくコマンドを入力しろ。

←↖↓↘→＋パンチ

ブラッディ・カッター

空中に飛び上がり、敵にマントをたたきつける技。必殺技のコマンドがタメ系なため、とっさのときには出しづらいが、あらかじめ、しゃがんで闘っていれば、いざというときに決めることができる。





▲みごと、マントが東に命中！

↓タメ↑＋キック

■ 連続必殺技で、体力をけずれ

▼連続攻撃による「体力けずり」で、敵はダメージを受けているぞ。

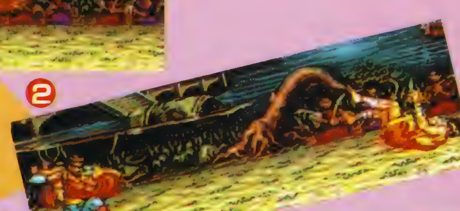


▲相手がガードしていても、どんどん攻撃する。

■ 敵が起き上がってきたところをねらいうて！



❶ ◀まずはチャンスを見つけて「ブラッディ・スピン」を決め、敵を転ばせよう。



❷ いまがチャンス！

▶そして、この状態のときにはすでに、コントローラーを後ろにタメておく。タイミングをみてもう一度！

❸ ▶うまくタイミングが合えば、ちょうど敵が起き上がってくるところに「ブラッディ・スピン」がヒットする。



■ 相手が飛んできたら撃墜だ！



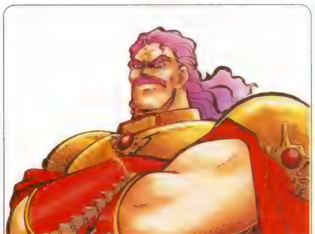
◀東が飛んで間合いをつめようとしてきた。



▶いまだ！　コマンド入力しよう！



◀バシッ！　みごとに東は撃墜された。



19??.?.?
T：200cm　W：145kg

闇の世界に君臨する帝王
W.KRAUSER
ヴォルフガング・クラウザー

闇の世界の帝王、クラウザー。今回のキング・オブ・ファイターズの主催者でもある彼は、これまで無敗の伝説を築き上げてきた。その無敗の闘士がくりだす必殺技は、どれもが飛び道具系のものだ。このすべての必殺技を自在に操り、敵に一回もさわらせないパーフェクト勝利をねらおう。



▲クラウザーを自分で使うことができる！　感動的だ。

カイザー・ウェーブ

絶大な破壊力をもつ、「カイザー・ウェーブ」。まさに帝王にふさわしい、究極の必殺技だ。しかもコマンド入力系の技なので、何度でも連続して出せる。闘いが始まったらすぐに連発していこう。





➡⬅⬋⬇⬊＋パンチ

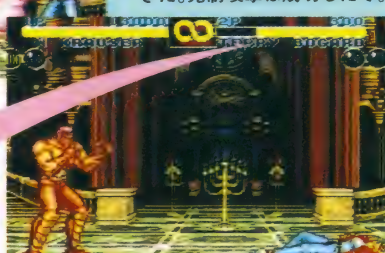
▲この迫力のあるグラフィックは、まさに「カイザー・ウェーブ」ならでは。

■ 見よ、この絶大なるダメージ!!



◀スタート直後に「カイザー・ウェーブ」を放つ。超必殺技ではないので、いつでも出せる。

▼不意をついたおかげで、テリーにヒットさせることができた。先制攻撃は成功したぞ。





◀体力ゲージに注目。なんと「カイザー・ウェーブ」1発で、¼の体力を奪っている！

ブリッツ・ボール

手から火球のようなものを飛ばして、攻撃する必殺技。コマンド入力が簡単なため、連続して出すことが基本となる。上段と下段に攻撃を分けることができるため、ワンパターンにならない攻撃方法を考えよう。

【上段ブリッツ】



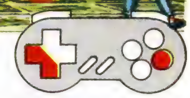


⬇⬋⬅＋パンチ

▲相手の頭をねらい、確実にうつのだ。

【下段ブリッツ】

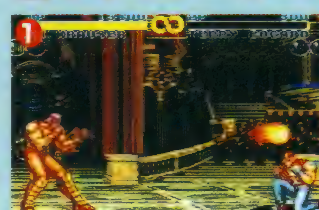




⬇⬋⬅＋キック

▲足元を攻撃して、体力を奪え。

■ ブリッツ・ボールは強弱をつけてうて



上下強弱をつけて…

◀ボタンの強弱によって、ブリッツもスピードが変化する。従来なら軽々とよけられてしまう攻撃も……。

パターンにならないように

▶いろいろな種類のブリッツをまぜて攻撃することによって、だんだん相手のよけるタイミングがくるってきて？





うってうってうちまくれ！

◀最後にはよけきれずに、ヒットする。これを繰り返して攻撃していこう。

みごと、ヒット!!

ライン移動 活用テクニック集

SFC版にもついに2ラインが採用された！
これをとことん利用しないテはないぞ！

投げ 相手のすぐ横に転がり出て投げる！

とくに対COM戦では、自分がライン移動を繰り返すと、COMもそれにつられるようにライン移動をする。それを利用して相手を別ラインに飛ばしたら、すぐその横に転がり出て、投げてしまおう！



▲相手を、別ラインに飛ぶように仕向けよう。



◀そのすぐ横に転がり出るのだ。

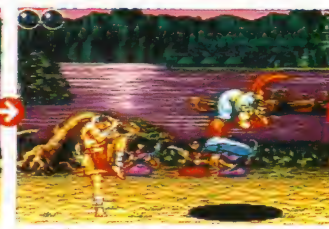


▶すかさず相手の方に十字キーを入れて、Xボタンで投げだ!! うかつに近よれない。投げの間合いの広い相手にはとくに有効だぞ！

避け攻撃 飛んできた相手を避け攻撃で落とす！



▲おーっと、30文キックが飛んできた！



▲間合いをこのくらいにとって、ガードする。



▲防御のポーズが見えたら、すかさずAボタン！



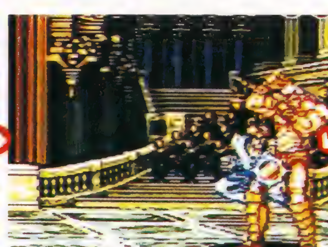
▲小キックが出て、うち落とすことができるぞ。

必殺技 ライン移動攻撃のあと、間髪をいれずに必殺技を出す！

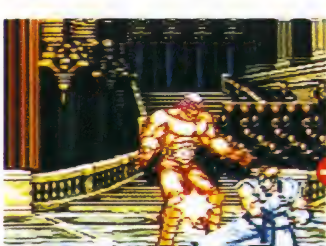
必殺技もただ出せばいいってもんじゃない。間合いやタイミングを誤ると、逆にスキをつかれて痛い目にあってしまう。この方法なら、必殺技を適確にヒットさせられるぞ！ 「半月斬」のほか、アンディーの「斬影拳」も、ガードされて、投げ返されたりしなくなるハズ。



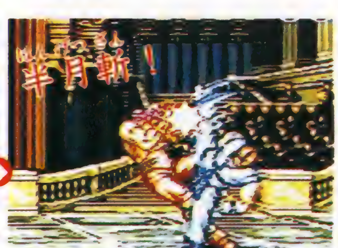
▲奥から手前のラインに移動しつつ……。



▲足元めがけて、まずキックを1発！



▲続けてしゃがみ大キックから……。



▲すぐ「半月斬」！
どのキャラにも有効だ！

【マスタークラス　応用テク】

別ラインに転がり出るまえに超必殺技のコマンド入力をする！

東の「スクリュー・アッパー」や、テリーの「パワー・ゲイザー」など、射程距離の極端に短い超必殺技に有効なハイパーテクだ。別のラインにいる相手の横に転がり出る間に、技のコマンド入力をすませてしまい、起き上がりと同時に技を繰り出すのだ。一気に間合いをつめられるし、スキも少なくなるぞ！



◀ゲージが四分の一以下に。まずは別ラインに飛ぼう。



◀着地したら、すぐに相手の方に向き直る。



◀相手の横に転がり出る間に、すばやくコマンド入力。



◀起き上がりと同時に「スクリュー・アッパー」!



▲"使えない"といわれがちなこの技も、こうすればバッチリなのだ。



餓狼伝説2（がろうでんせつ） 開発者インタビュー
こうして『餓狼』は生まれ変わった!!



NEO・GEOの106MビットからSFCの20Mビットへ――そのデータ圧縮には何を切り捨て、何を残すかの、厳しい選択があった！

タカラ「餓狼」シリーズ開発スタッフ
小林秀樹氏

新採用の2ライン 拡縮がないのはなぜ？

２ラインの採用は、『餓狼２』の移植の重要なクリアポイントでした。ライン移動っていうのは、考えている以上に複雑なプログラムで、最初の頃はバグの原因にもなりました。オリジナルの方には、拡大縮小が入っていて、キャラが奥ラインの方にいくと小さくなるんですけど、SFCでそれをやろうとすると、ゲーム性がかなり落ちてしまうんです。ぱっと見には皆「スゴイ！　カッコイイ！」って思うかもしれないけど、そのためにオモくなったり、動きが悪くなったら、本末転倒になってしまう。それよりも、格闘ゲームのテンポの良さを大切にしたかったんです。



▲奥が小さくなるパターンも試作された。

操作性がかなりアップ！ 超必殺技も出やすいが？

CSGなどのショーでも、皆まず超必殺技が出るか試してみて、「おお、出る出る」って納得して始めるんですよ。それほどの強力なヒキになっている、超必殺技が全然出なかったら絶対マズイ。

でも、パワー・ゲイザー（↓↙←↙→＋BX）やスクリュー・アッパー（→←↙↓↘＋BX）のような複雑なコマンドを、一定時間内に入力するのは、十字キーやボタンの反応を、良すぎるくらい良くしておかないとできないんです。

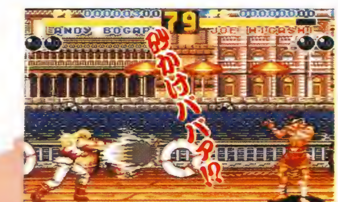
ときたま、パワー・ウェーブ（↓↘→＋キック）を入れたはずなのに、ライジング・タックル（↓タメ↑＋キック）になってしまったりするんですよ。それは、90度回してるつもりが、ちょっと指が上の方までずれたのを、反応がいいために敏感に読みとってしまっているからなんです。これ以上良くしたら、そんな現象が起こりすぎて、逆に操作性が悪いって話になってしまうでしょう。どこまでが「操作性がいい」ってレベルと判断するかは、人によっても違うし、すごく微妙なセンなんですが……。『餓狼２』は結構ベストな形に仕上げられたと思いますよ。

圧縮でもっとも苦労したのはグラフィック！

一番容量を使ってるのは絵ですね。オリジナルの動きのバリエーションを損なわないように、アニメーションの中割りを削っていく作業には、かなり苦労しました。ヘタに１枚削っちゃうと、どこかまた削れて削れて……スカスカになってしまうから難しい。

オリジナルはキャラ１人に200枚以上のアニメパターンがあるんです。例えばジョーの蹴り。蹴るときは足だけじゃなくて、慣性をとるために体をサバくから、腕も振るでしょう。その動きが本物のムエタイにそっくりなんです。そういうリアルな動きを出すために大量の絵を使っているんですが、20Mビットに収めるとなると、50%ほど削らなきゃならない。でも動きは、なめらかさやスピードを損なわないように、95%を目指す。

キムは結構自慢できますよ。あれだけオリジナルと同じ動きで、なおかつ絵の枚数は少ない。優秀なんです、こいつは。鳳凰脚も、SFCではなかなかできないあのスピードで、「あたたたっ」ときちんとやる。アニメーションには、この絵はこの時間だけ表示するという「表示時間」って要素があるんですが、それを何回もやり直して、やっとできたんです。



▲グラフィックをかぶせるまえの飛翔拳。

『餓狼』は、すごく演出を大事にしている。だから格闘ゲームの中で、見てて一番楽しいゲームだと思うんですよ。必殺技の派手さ、豪快さとかね。パワー・ゲイザーをドーンと撃つと、自キャラよりもでかい攻撃判定が発生する。それはやっている側の、すごい爽快感に繋がると思うんですよ。ちゃんと再現しようとすると、また容量使っちゃうんですが。とくにクラウザーのステージのスクロールとか、僕自身が遊んで「カッコいいなー！」と思ったところは、キッチリ残したつもりです。最後の方で苦しくなっても、無理やりね。結構ユーザーに近い感覚で作ってるんですよね。

◉SFC『ガロ2』迷ボツ案集
もしかしたら、こんなこともできるようになっていたかも!?



▲２Pプレイでも、アクセルは挑発されるとプレイヤーを無視して、アクセル・ラッシュを始めてしまう！



▲十平衛なら、ローレンスのブラッディ・スピンの上に乗っかって、攻撃することができる！



▲キム・ステージで、タン・フー・ルーがバイクで走ってきたとき、ライン移動するとはね飛ばされる！

※中央、右はしの画面写真は合成です。



モニター直撃取材!! 餓狼伝説2

がろうでんせつ

今度の『餓狼』は確かにひと味ちがう!!

去る10月3日、東京・秋葉原のLaOXゲーム館にて行われた『餓狼2』のモニターイベント。ゲーム少年たちの生の声を聞いてみた！

操作性

前作よりもずっと必殺技が出しやすくなった！
(東京・千代田区 14歳 斉藤秀雄くん)



中筋素生くん（東京・目黒区 11歳）

★前作よりも当たり判定や動きがよくなっていて、二重丸!! 超必殺技も出しやすい。

★前作より動きが速くなった。
(東京・目黒区 14歳 下山洋一くん)

★動きが柔らかい感じになった。アーケード版に慣れてると、下段蹴り(げだんげ)が出しにくい。
(東京・練馬区 14歳 宅間靖武くん)

★テリーでやったがNEO・GEO版より技が出しやすい。
(埼玉・川口市 18歳 山崎圭くん)

★前作より攻撃の当たり判定とかはしっかりしているが、反応がイマイチしっくりこない。キャンセルは一応かかるけど、あんまり出ない。
(東京・目黒区 16歳 細田圭一くん)

★前作よりは処理が速くなった。が、NEO・GEO版より技の出がかりがまだ少し遅いのはゲームのテンポに関(かか)わるので気にかかる。
(東京・北区 18歳 大塚拓文くん)

★ボタンの配置が、弱々強々のNEO・GEOと比べて、かえってやりやすくなっている。
(埼玉・三郷市 16歳 浅野文孝くん)

2ラインバトル

これがあることによってさらに面白くなった！
(前出 山崎圭くん)



浅野文孝くん（埼玉・三郷市 16歳）

★動きの遅いキャラでも、ライン移動を使えば、速く移動できるのがイイですね。

★カイザー・ウェーブはコレがないとかわせない。他のゲームにはいらないが、『ガロ2』には必要。(前出 細田圭一くん)

★逃げるのが卑怯(ひきょう)臭くてイヤ。
(東京・目黒区 17歳 吉岡秀明くん)

★平面的なところから立体感が出てヨイ。(前出 大塚拓文くん)

超必殺技

出しやすい！ 相手の意表をつくのに使える！
(埼玉・蕨市 14歳 醍醐正一郎くん)



下山洋一くん（東京・目黒区 14歳）

★超裂破弾は攻撃をうけている間にタメて、起き上がりに使うとけっこうヒットしてイイ！

★出ると気持ちいい。逆転技はバランス的にも必要だろう。
(前出 大塚拓文くん)

★キャラによって使えるのと全然使えないのがある。体力ゲージが赤になると狙(ねら)いたくなるが、そのため寿命を縮めてしまう。(前出 福馬洋平くん)

サウンド・グラフィック

NEO・GEO版に近く、迫力があってリアル！
(東京・目黒区 11歳 中筋素生くん)



大塚拓文くん（東京・北区 18歳）

★アーケード版と同じとまではいかないが、SFCソフトとしてはかなり忠実に再現されている。

★NEO・GEO版と比べると画面のアラは目立つが、SFCであそこまで近くできたのはスゴイ。声もちゃんと移植できている。(前出 宅間靖武くん)

★前作はずい分シックだったが、絵柄、モーションなど全体的に派手になった。が、技が当たったときの激しい揺れがないので、快感が損(そこ)なわれる。
(東京・大田区 18歳 福馬洋平くん)

★アニメーションのモーションカットが多すぎて、動きがぎごちない。ラインとばしの絵がNEO・GEO版と違っているのは納得いかない。(前出 細田圭一くん)

★前作より相当良くなっている。
(前出 下山洋一くん)

キャラクター

操作できるキャラが増えて楽しくなった！
(前出 下山洋一くん)



宅間靖武くん（東京・練馬区 14歳）

★キムはカッコイイの一言につきる！ テリーはノリのいいアメリカンボーイ的で好き。

★テリーは必殺技が使えるものが多くて、バランスがいい。アンディーは斬影拳(ざんえいけん)が強いのでよく使う。(前出 斉藤秀雄くん)

★メインキャラはキム。超必殺技の鳳凰脚(ほうおうきゃく)が、8人の中でいちばんカッコいいので。
(東京・杉並区 14歳 山本善樹くん)

佐竹雅昭の覇王塾 第1回 SPECIAL版

新格闘ゲーム宣言!!

無敵の空手王が、人気キャラクターと夢の対戦!

現在、日本で最強の男の一人にあげられる空手王・佐竹雅昭が、『覇王』に毎月「誌上塾」を開講することになった。その名も『覇王塾』!! 第1回はスペシャル版として、格闘ゲームファンとして知られる佐竹が、お気に入りのキャラと対戦!!

■佐竹雅昭(さたけまさあき)プロフィール
空手道場・正道会館の師範代。UKF世界ヘビー級チャンピオン。WKA世界スーパーヘビー級チャンピオン。



餓狼伝説2

俺が一番戦ってみたいのが、アンディだ。身長171cmと、俺よりも小柄(こがら)だが、確かな技術力に裏付けされたその骨法(こっぽう)は、俺の血をたぎらせるぜ!



VS.アンディ・ボガード

斬影拳、やぶれたりぃ!



必殺技 斬影拳(ざんえいけん)は、防御と攻撃が同時にできる前げりで止める!

至近距離(しきんきょり)でバックブローをだしてきたら、すばやく後ろにまわりこんで……、



足の関節部分をけり倒し、後頭部を地面にたたきつけてやるぜ! うりゃあっ!

仕上げはひざげりをくらわせて、一丁上がりだ!!

SATAKE WON!!

VS.東 丈

ジョーこそ宿命のライバル!



顔、体型、声、すべてが俺のようなやつだぜ!!

やつの必殺技・タイガーキックは、スキだらけだ。俺のキックでうちおとす!

VS.不知火 舞

じゅてーむ、舞ちゃん♥



舞ちゃんと対戦? もう、めろめろで試合になりましぇーん。

STREET FIGHTER II TURBO

VS.ケン

空飛ぶあばれ馬をたたきおとす!!



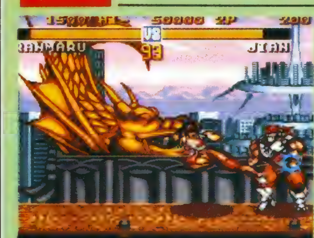


リュウ、サガット、バルログと、気になるやつはいるが、俺としては「ストII」のあばれ馬、ケンと一戦交え(まじ)たい!! なにしろCOMのケンといったら、熱すぎるぜ!!

気になる新作!!

バトル・マスター ～究極の戦士たち～

■SFC ■東芝EMI ■発売中
■9800円［税抜き］ ■16Mビット



◀必殺技の多さ、投げられたあとの受身(うけみ)、空中戦と見どころの多いゲームだ。女の子が二人登場するのもグー。



竜巻で近づいてきたら、俺の必殺・雷(いかずち)で動きを止める！そして、つかみ落とし、



地面にねじふせて、ぼこぼこにしてやるぜ！

SATAKE WIN!!





佐竹雅昭インタビュー 15問1本勝負!

Q1 誕生日と出身地は？
A 1965年8月17日生まれ。大阪府吹田市出身。
Q2 身長、体重、血液型は？
A 185cm、95kgのA型。
Q3 好きな格闘ゲームは？
A 『ストII』、『餓狼』、『サムライスピリッツ』。
Q4 好きな格闘ゲームキャラは？
A 半蔵、ジャンヌ、春麗……。
Q5 苦手な格闘ゲームキャラは？
A 柳生十兵衛とザンギエフかな。
Q6 格闘以外で好きなゲームは？
A 最初にはまったのが『インベーダー』で、あとすごく好きなのが『ウィザードリィ』と『ファミスタ』!!
Q7 普段のゲームスタイルは？
A 集中してはまる、トリップ型。
Q8 ゲーム製作をたのまれたら？
A 女の子ばっかしでてくる格闘ゲームを作りたい（笑）。
Q9 あなたにとってゲームとは？
A 人生(たび)。
Q10 ゲーム以外の趣味は？
A 漫画、ビデオ、園芸、模型(もけい)、怪獣、ポエム、カラオケ……。
Q11 理想の女性は？
A バツグンのスリーサイズを持つ女、峰不二子。
Q12 ライバルは？
A 自分自身。
Q13 目標は？
A K1グランプリ優勝!!
Q14 あなたにとって格闘とは？
A 心の安らぎを求めるもの。夢をつかむ手段のひとつ。
Q15 イメージキャラクターとして、『覇王』の読者にひとこと。
A 他の雑誌に負けないような企画で勝負するので、信じてついてきてくれ!!





▲『覇王』のテレビCM撮影風景。鏡にむかって気合いをいれる佐竹だ。

WELCOME 怪獣王国

佐竹雅昭公認ファンクラブに入ろう。月1回発行の会報「怪獣王国」他、8大特典が君を待つ!!
〒169 東京都新宿区高田馬場1-28-18和光ビル 正道会館「佐竹FC」係

格闘ゲーム進化論

特集 ポリゴン・実写・VR……未来の格闘ゲームを予測する!

『ストⅡ』から火がついた「格闘ゲームのブーム」も、ようやく一段落。タイトルも出そろった。今回は「格闘モノ」が今後、どう発展していくかを予測してみた。

格闘ゲーム

編集部では次のように三つの可能性を想定しています。



ポリゴン

CPUのパワー(演算処理の高速化)をダイレクトに反映させるなら、ポリゴンかな?



実写

よりリアルな画像を撮り込むことにより、臨場感を高める。そんな方向性もある?



V・R ヴァーチャル・リアリティ

なにかと話題のヴァーチャル・リアリティ。身体を動かす格闘ゲームが発売されるか?





ポリゴン

360度、自由自在にキャラが動く

ポリゴンで拡大、縮小、回転すれば、キャラの動きを上下左右360度、好きな角度から眺めることだってできる。

▼素朴な疑問その1
ポリゴンゲームってどうやって作るの?

ポリゴンのゲームといったって企画、基本設計の段階では、フツーのゲームと同じ。どんな絵にするのか紙の上にコンテをかいてみなきゃ始まらない。まずオブジェクト(図形)のデザインを決めてから、汎用のコンピューター(マックとかインディゴとか)でモデリングする。その後、モデリングしおえた図形のデータをターゲットマシン(SFCなど)に移しかえていくわけだ。最後にこのワイヤーフレームのデータに色や質感を加えていく作業(レンダリング)を行えば、絵は完成する。

●モデリング

3DのCG制作はモデリングからスタートする。ワイヤーフレームと呼ばれるクモの巣状の線によって、図形の輪郭を決める作業だ。ポリゴンの場合は、三角形の平面を組み合わせて立体を作るので、ポリゴン(板)の数が多いほどリアルな形を作れる。だが、マシンにより、動かせるポリゴンの枚数が違うので、制限範囲内の枚数で実物に近い図形を仕上げる、という「ヤリクリ」が必要になるのだ。

●レンダリング

モデリングのデータにもとづいて、実際に絵を作っていく作業をレンダリングと呼ぶ。ポリゴンは基本的に単色の板なので、リアルな表現をめざすなら、テクスチャーマッピングという手法を使う。これはポリゴンの表面に模様を張りつけていく作業。この模様はポリゴンと一体化して動く。現在の家庭用ゲーム機では無理だが、3DOやサターンでは、実際に、この手法が使えるようになるらしい。

ここで問題になるのが、画像を作ったコンピューターとターゲットマシンの力量の差。どんなにリアルなポリゴンの絵も、ターゲットマシン側で動かせなきゃ意味がない。プログラマーは、ここで頭を悩ませる。絵はできても、それをモデリングってことは、やっぱりすごく大変なんだ。

●なめらかに動かす

ポリゴンは通常、三角形の1枚の板である。この板をはりあわせて図形を作る。どんなにポリゴンの枚数を増やしてもカクカクした絵になる。これをカバーするためにシェーディングを行う。カクカクをなめらかに変える画像処理だ。現在、ナムコの業務用ゲーム『リッジレーサー』などに採用されているが、家庭用ゲーム機で採用されるのは、まだ先の話だ。

◉素朴な疑問以前の問題……「ポリゴン」ってなんなの?

一言で表現すれば「一枚の板」のこと。通常は三角形。この板を組み合わせ図形を作る。プログラムでは座標軸上のポイントで、この板の動きを指定。演算により板の位置を瞬間的に移動させ、画面上の「図形の動き」を表現するんだ。



◀板をはりあわせて、キャラの形を作る。

ポリゴンによる1対1の対戦格闘ゲーム

「バーチャ・ファイター」

CG（コンピューターグラフィック）処理による、迫力のある格闘ゲームが登場した。それがこの『バーチャ・ファイター』だ。ルールはオーソドックスな1試合2ポイント先取制。自分で選ぶことのできるキャラは8人。どれも個性的に作られていて、しっかりとした特徴がつけられている。忍者がいたり、レスラーがいたり、アクションスターがいるかと思えば、なんと大学生までいたりする。

このキャラ一人一人の細部にわたって、ポリゴンでしっかりと作りこまれていて、格闘シーンが始まると、キャラがとてもスムーズに動く！ カメラアングルも、自分の好きな角度を選択できるのだ。奥行きがあり、キャラの立体感もある、限りなく現実に近いこのポリゴン格闘ゲーム。実はまだ開発中とのこと。気になるのは、いつ頃にゲームセンターで遊べるのかだが、年内には登場する予定だ。



▲ポリゴンでできたキャラクターたちが、自由自在に動く。まさに大迫力だ。

ポリゴンキャラがグリグリ動く！

カメラアングルもかわる！

▶このゲームには勝敗が決まった後で始まる「リプレイ・モード」というモードがあり、そのときに違うアングルから直前の勝負を再現してくれるのだ。





投げもスムーズに決まる！

◀キャラクターがポリゴンでできているため、投げ技などの複雑な動きも3Dで表現できる。この他にも、回し蹴りや連続技などの大技を繰り出すことも可能だ。

ポリゴンで描かれたバーチャファイター達

本邦初公開（？）、これがバーチャ・ファイターの詳細図だ。これをみればわかると思うが、細かいところまで実によくできている。顔の部分だけでも数十枚のポリゴンを使用している。







ポリネット・ウォリアーズ

通信ケーブルによって4人同時プレイが可能になった、対戦シューティングゲーム。このゲームにもポリゴンが使われていて、360度の視界により、プレイヤーによるフルレンジの行動が可能だ。そのほかにも、好きな面から始められる「マップセレクト」モードや、体力の増減でハンディをつける「体力選択画面」モードなど、細やかな設定がいきとどいている。



◀ひとつの画面に、いろいろな情報がぎっしりつまっている『ポリネット』。

結論
覇王はこう考える

「スターフォックス」のＦＸチップのように、マシンパワーを補う演算用のＩＣ（カスタムチップ）が標準装備されれば、よりリアルで高密度のポリゴン格闘ゲームが登場するようになる。ただし「格闘」というジャンルに限って言えば、物体を球の集合体で表現する「メタボールアルゴリズム」という手法を利用するのがベスト。ＣＧでは一般化しつつある、この技術を使えば、より正確に人間を再現できる。64Ｍビット機の時代が到来すれば、それも夢ではない。



実写

写真のような格闘キャラでバシバシと戦う

実写（写真、ビデオ映像）のデータをコンピューターで処理すれば、よりリアルな格闘シーンが再現できる。

▼素朴な疑問　その2
実写ゲームってどうやって作るの？

格闘ゲームに登場するファイターを実写撮り込みで表現する場合も、「初めにコンテありき」は変わらない。コンテをもとに俳優や衣装を決定し、撮影を行う。技のバリエーションを考えつつ、俳優さんにポーズを注文。それを写真またはビデオで撮影する。その後、この映像をスキャナーでコンピューターに撮り込み、グラフィックツールで加工（輪郭や色むらを修整）する。最後にこのデータをターゲットマシンに移せば作業完了だ。

しかし「実写撮り込み」といっても、現在は格闘ゲームなどで人間の動きを表現する場合は、アニメーションの枚数ぶんの静止画を用意して撮り込む。ハードのスペックが上がれば、動画をそのまま撮り込んで格闘シーンを再現することもできる。期待しよう。

●スキャナー

静止画を撮り込む作業は、「スキャナー」という機器を使って行われる。このスキャナーに図版をセットすれば、自動的にデータ変換され、コンピューターに入力される。便利な機械だが問題はある。たとえば、あるキャラがパンチを打つシーンを3カットで表現する、と仮定する。この場合、連続的な動きになるので、キャラの位置はすべて同じポイントになければならない。静止画を1枚ずつ撮り込む場合は、位置がずれてしまうので、修整する場合はどうしても手作業になる。簡単に「実写撮り込み」といっても、非常に苦労の多い作業なのだ。

●動画をそのまま撮り込んで

マッキントッシュには「クイックタイム（QT）」環境が整っている。このQTとは、音声を含む圧縮動画をコンピューター上で、簡単に再生、編集できるソフトである。ビデオ映像と音をコンピューターのデータとして自在に扱えるのだ。このQTで動画を直接、撮り込めば、「キャラのポジションの問題」などは一挙に解決する。たとえば、3DOは、マッキントッシュを開発マシンとしているため、このQTの機能を使用できる。ハードの機能がアップすれば、汎用コンピューターの技術が、そのまま使えるようになる、というわけだ。

実写ゲームにはこんなものがある

サバイバルアーツ

実写撮り込みの格闘アクションゲーム。落ちている武器を拾って使用できたり、通常の防御の他にも受け身があったりする。



▲必殺技はアニメーションによる合成。結構ハデに見える。

モータルコンバット

海外で大ヒットした実写撮り込みのゲーム。奇妙なキャラクターたちが、激しいアクションをする。必殺技のバリエーションも多い。

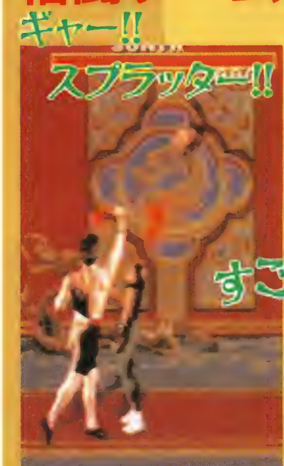


▲個性の強いキャラが印象的な『モータルコンバット』。

結論
覇王はこう考える

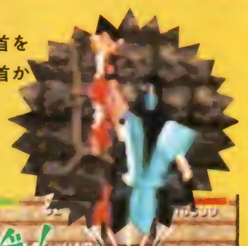
CGの世界には「モーフ」または「モーフィング」という手法がある。これは一つの図形がもう一つの図形に変化する過程を、アニメーションで表現する画像処理技術のこと。簡単にいえば「変身アニメ装置」である。人間と狼の画像を用意すれば、狼に変身するまでのアニメーションを、コンピューターが自動的に作ってくれる。実写撮り込みと、モーフィングを組み合わせて使えば、「今までこんなの見たことない」っていう格闘ゲームだって作れるはずだ。

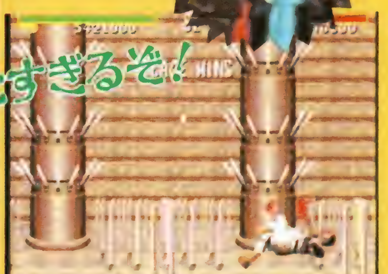
格闘ゲームにおける「暴力表現の問題」をちょっと考える



▲アッパーでとどめをさした瞬間。首が飛んでいるー!!

▶引きちぎった首を持つ勝者。その首からは、脊髄までがぶらさがっている。うわー。





▲串刺しになる敗者。ちなみにスーファミ版では、この暴力的表現は省略されている。

アメリカでは、映像メディアにおける暴力表現についての規制が厳しい。「暴力表現は青少年に悪影響を及ぼす」という考え方は根強く、この部分に関して、アメリカ社会は驚くほど保守的である。

ゲームの世界ではどうか？　たとえば、この『モータルコンバット』。これは、もともとミッドウェイ社（米）が開発したアーケードゲームで、アメリカのゲームセンターでは「13歳未満禁止」の指定がある。家庭用ゲーム機には、事実上、年齢制限がない。左はジェネシス版（メガドライブのアメリカ版）の画面写真。オリジナルを再現しているので、「首が飛ぶシーン」などはそのまま入っている。一方、日本で発売されるスーパーファミコン版は自主規制により、この辺りの暴力表現は緩和されている。

迫力を重視するか、青少年への影響を考慮するか？　意見が分かれるところだが、実写映像を撮り込んだゲームは、当然、リアルな表現が売りになる。今後もこの暴力表現に関しては、無視できない問題になるであろう。



V・R ヴァーチャル・リアリティ

体を動かして格闘ゲームを体験する

精度の高いセンサーやデータスーツが開発されれば、体をフルに使って、モニターの敵と戦うこともできる。

▼素朴な疑問　その3

ヴァーチャルってなに？

V・Rとは「疑似体験」のこと。「現実のような感覚を味わう」ことだ。でも格闘ゲームで本当に痛いのはツライ。格闘ゲームのV・Rとは、「体の動きに連動してモニターのキャラが動くこと」と限定してもいい。問題になるのは、どんな装置か、である。HMDを筆頭とするV・Rの装置は、あくまでも開発機材。家庭用ゲーム機に対応するヴァーチャルな格闘ゲームは今のところ夢の話、ではある。

●V・Rの装置

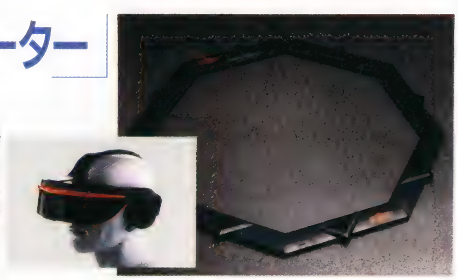
V・R（ヴァーチャル・リアリティ）の読み取り装置は、代表的なものとして二つの装置が挙げられる。一つはHMD（ヘッドマウントディスプレー）という装置。ヘルメットのような機器をかぶり3次元空間をさまようタイプのもの。もう一つは、データスーツというセンサーつきのスーツを着こみ、体の動きをモニターに反映させる、というタイプだ。格闘ゲームの場合はデータスーツを利用するケースが想定できる。

まずは、ソフトの企画に合わせてハードの仕様を自由に設定できるアーケードマシンに、データスーツを利用した格闘ゲームが登場してくるはずだ。家庭用ゲーム機でV・Rの格闘ゲームを楽しめる時代は必ずやってくる。

究極の体感ゲーム　V・Rシステム

アクティベーター

セガがジェネシス（海外版メガドライブ）用に発売を発表した、体感コントローラーがこれ。枠の中にプレイヤーが入って体を動かせば、それに反応して画面内のキャラも同じように動く。体感格闘ゲームと、音楽ソフトがセットでついてくる。



▲枠の中でいろいろなアクションをすることにより、画面内のキャラクターを動かす「アクティベーター」（上）。リアルな体験が可能になった「セガVR」（左）。

結論
覇王はこう考える

現在でも、プレイヤーの動きとモニターのキャラクターを連動させることはできる。問題になるのは、読み取り装置の性能だ。マシンと人間とが一体化する感覚を実現できなければ、V・Rのゲームとは呼べない。ハードの規格が画一化される家庭用ゲーム機では、まだ先の話だが、開発が順調に進めば、ここ2、3年で、ゲームセンターにV・Rと呼べる格闘ゲームが登場してくる可能性はある。

格闘ゲーム年鑑

最近になってブームと騒がれている格闘ゲームだが、実はこんなに昔から存在している。その時代によって、姿形は変われども、基本は同じ「相手をぶちのめす！」ことにある。その歴史ある格闘ゲームを、年代順にまとめてみた。じっくりと見てほしい。

ゲームタイトル／メーカー／機種

創世期

- 81年　KOボクシング/SEGA/アーケード
- 83年　パンチアウト/任天堂/アーケード
- 84年　カラテカ/ブローダーバンド/APPLE
- アーバンチャンピオン/任天堂/アーケード
- グレートソードマン/タイトー・SETA/アーケード
- 空手道/DECO/アーケード
- 対戦空手道/DECO/アーケード

成長期

- 85年　メタルクラッシュ/DECO/アーケード
- 北派少林飛龍の拳/日本ゲーム/アーケード
- イーアルカンフー/コナミ/アーケード
- ギャラクティックウォーリアーズ/コナミ/アーケード
- 86年　アーバンチャンピオン/任天堂/ファミコン
- カラテカ/ソフトプロ/ファミコン
- イーアルカンフー/コナミ/ファミコン
- タッグチームプロレスリング/ナムコ/ファミコン
- プロレス/任天堂/ファミコン
- 北斗の拳/SEGA/SEGAマーク3
- 87年　ストリートファイター/CAPCOM/アーケード
- ヘビーウエイトチャンプ/SEGA/アーケード
- ザ・功夫//ハドソン/PCエンジン
- 飛龍の拳　奥義の書/カルチャーブレーン/ファミコン
- 風雲少林拳/ジャレコ/ファミコン
- ファミリーボクシング/ナムコ/ファミコン
- マイクタイソンパンチアウト!!/任天堂/ファミコン
- エキサイティングボクシング/コナミ/ファミコン
- つっぱり大相撲/テクモ/ファミコン
- 88年　ファイティングストリート//ハドソン/PC-CDROM
- カラテチャンプ/DECO/ファミコン
- ビッグチャレンジ！柔道選手権/ジャレコ/ファミコン
- 風雲少林拳　暗黒の魔王/ジャレコ/ファミコン
- ファイティングロード/東映動画/ファミコン
- 飛龍の拳II　ドラゴンの翼/カルチャーブレーン/ファミコン
- 89年　ピットファイター/ATARI /アーケード
- ファイティングファンタジー/DECO/アーケード
- 北斗の拳　新世紀末救世主伝説/SEGA/メガドライブ
- 必殺道場破り/シグマ商事/ファミコン
- ケルナグール/ナムコ/ファミコン
- 90年　SD/バトル大相撲　平成ヒーロー場所//バンプレスト/ファミコン
- ボクシング/トンキンハウス/ファミコン
- マニアックプロレス　明日への闘い/ハドソン/PCエンジン
- さきがけ！男塾　冥凰島決戦/ユタカ/ゲームボーイ
- 燃えろ!!　柔道ウォーリアーズ/ジャレコ/ファミコン
- 飛龍の拳II　5人の龍戦士/カルチャーブレーン/ファミコン
- プロレス/ヒューマン/ゲームボーイ
- 千代の富士の大銀杏/フェイス/ファミコン
- グレートボクシング/ラッシュアップ/ビスコ/ファミコン
- 飛龍の拳　外伝/カルチャーブレーン/ファミコン
- キューティー鈴木のリングサイドエンジェル/アスミック/メガドライブ
- チャンピオンレスラー/タイトー/PCエンジン

全盛期

- 91年　ストリートファイターII/CAPCOM/アーケード
- 飛龍の拳スペシャル　ファイティングウォーズ/カルチャーブレーン/ファミコン
- 4Dボクシング/EA/AMIGA
- 92年　アローン イン ザ ダーク/I.MOTION/IBM
- 龍虎の拳/SNK/アーケード
- 餓狼伝説2/SNK/アーケード
- モータルコンバット/ミッドウェイ/アーケード
- らんま1/2 町内激闘篇/メサイヤ/スーパーファミコン
- ストリートファイターII/CAPCOM/スーパーファミコン
- ワールドヒーローズ2/ADK 2アーケード
- サムライスピリット/SNK /アーケード
- VR. VS/SEGA/アーケード
- バーチャファイター/SEGA/アーケード
- ジョイメカファイト/任天堂/ファミコン



▲格闘ゲームの元祖といえば、やはりコナミの「イーアルカンフー」だろう。

NEO GEO

超強力2大ゲーム独占秘密情報!!

餓狼伝説SPECIAL
龍虎の拳2







餓狼伝説SPECIAL®

NEO・GEO・二大看板ソフトの大ニュースを独占入手!! 「覇王」読者だけに、その詳細を完全レポートするぞ!!

一挙公開! 全15キャラの超必殺技コマンド!!

超必殺技をマスターせずして、『餓狼伝説SPECIAL』のクリアはない!! ライフゲージが点滅したときこそ、最大のチャンスなのだ。全15キャラの超必殺技コマンドを独占入手したので、いますぐゲーセンの強者どもを倒しにむかえ!!



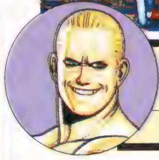


▶全身でためた、気合弾をはじきだす!!

ヴォルフガング・クラウザー
カイザーウェーブ
←にためて↘と同時にAC



◀衝撃波がギースの身体をつつみ、攻撃と防御が同時にできるぞ。



ギース・ハワード
レイジングストーム
↙→↘↓↙←↘と同時にBC



◀リズミカルなレバーさばきが基本。剣を振りかざすかのごとく!!



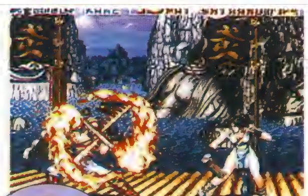
ローレンス・ブラッド
ブラッディフラッシュ
↘←↙↓↘→↙→と同時にBD



◀なんかヤケクソ状態にみえてしまうのが、情けなかったりするんだな。



アクセル・ホーク
アクセルラッシュ
←→↘↓↙↙と同時にBC



◀踊っているわけではない! 回転する棍の先から炎が発する。



ビリー・カーン
超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←↘と同時にAC

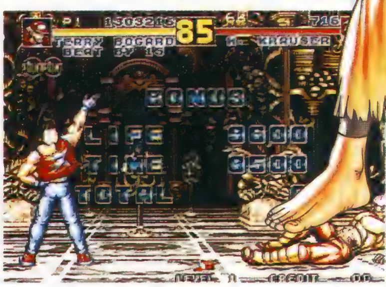
※コマンドの矢印は、すべてキャラクターが右向きの場合です。

100メガスクープ!!

16人目の対戦キャラ!!

な、なんと!! 『餓狼SPECIAL』に『龍虎』のリョウ・サカザキが、ゲストキャラとして登場するという爆弾特報がとびこんできた!! アンディ他『餓狼』キャラ対リョウという、まさに夢の対決が実現したのだ。出現条件は、クラウザーまでの全15戦を2勝0敗で勝ちすすむこと。16人目の対戦キャラとして、リョウが登場するぞ!!





『餓狼伝説SPECIAL』の隠れキャラとしてリョウ・サカザキが登場!!



◀どこかで聞いたような「挑戦者、あらわる!」のかけ声とともに、リョウが登場!! イキだねえ。



▶超必殺技を含め、すべての必殺技を繰りだしてくる。龍虎乱舞再び!!

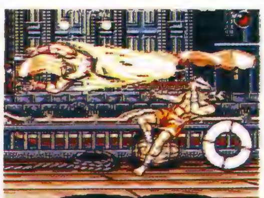


▲残念ながら、リョウを自キャラとしては選択できない。ステージは日本・高知ね。



▲ゲイザーって、間欠泉という意味なんだって知ってた?

テリー・ボガード
パワーゲイザー
↓↙←↙→と同時にBC



▲モエールミサイルと言っているのは、オレだけか!?

アンディ・ボガード
超裂破弾
↓にためて↘→と同時にBD



▲至近距離でださないと、あんまり意味がないのだ。

東 丈
スクリューアッパー
→←↙↓↘と同時にBC



▲どうかしちゃったようなアクションがほほえましい。

キム・カッファン
鳳凰脚
↓↙←↙→と同時にBD



▲『餓狼伝説』にでてきたライデンを思いだすねえ。

ビッグ・ベア
ファイヤーブレス
→↘↓↙→と同時にBC



▲「わしの勝ちじゃー!」。はい、私の負けです。

山田十平衛
ダイナマイトいずな落とし
↙にためて↓↘と同時にBC



▲画面端までとんでいく。ヒットするとしばらく動けない。

チン・シンザン
爆雷砲
↙にためて↓→と同時にBC



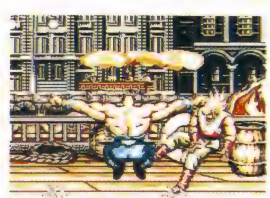
▲なんか、うれしすぎる技でんなあ。燃やして、舞ちゃん。

不知火 舞
超必殺忍蜂
→↙→と同時にBC



▲赤子のように扱われるって、こういうのをいうのかしら。

ダック・キング
ブレイクスパイラル
←↖↓↘→↗↓と同時にBC



▲身長の低いやつは、これで身体検査にいどめー!!

タン・フー・ルー
旋風剛拳
→↘↓↑と同時にBC



帰ってきた最強の男たち 超ズームイン最新速報!!

前作から1年！ リョウが、ロバートが、帰ってきた!! 日本中を熱狂(ねっきょう)の渦にまきこんだNEO・GEO(ネオジオ)格闘ゲームの名作中の名作が、超進化をとげ、'94年アーケードにカムバックするぞ!!

全12人のキャラクター使用が可能になった!!

前作のパワーアップ版!!

今回は、前作のようにユリの誘拐(ゆうかい)という、ヘビーなバックストーリーではなく、リョウ、ロバートはもちろん、父タクマ、ユリを含めた新旧のキャラが異種格闘技戦で戦うというもの。

全12人のキャラが選択可能であり、途中参加、同キャラ対戦もOK。もちろん前作にあった、挑発、気力、ズームイン・アウトシステム、ボーナスステージでの超必殺技伝授(でんじゅ)、すべてが健在だ!! こいつぁ、春から縁起(えんぎ)がいいねえ！



▶画面上の0人抜きの文字が、格闘マニアの血をわかすぜ!!



▲もちろん、前作のキャラも再登場！ 誰を使うか、もう一度前作をプレイして、じっくりと考えておきたい。



◀新キャラ・影二の必殺技!? 素手だろうか。

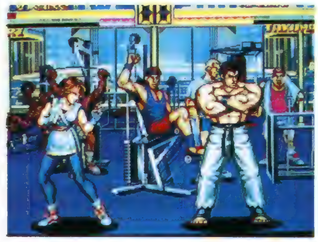


▶キングとジョン。また会えたぜ!!

※ 画面写真は、すべて開発中のものです。

新キャラクター3人登場!!

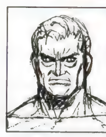
前作からおなじみのリョウの妹ユリが、今回はプレイヤーキャラとして登場する。他に2人のキャラがくわわり、前作の登場キャラに3人がプラスされた。えっ、タクマ？ みなまで言わすな……。





ユリ・サカザキ

リョウの妹、タクマの娘。セオリーどーり、スピード重視のキャラか？



タクマ・サカザキ

リョウ・ユリの父。前作では……、まあ、みんな知ってるか。



如月影二

日本古来の忍術の使い手。道場やぶりをつづけ、タクマをねらってアメリカへと渡る。必殺技が期待できそう。



テムジン

犯罪が横行する街で必死に生きる子供たちに、なにかできないかと思い、優勝賞金をねらって大会に参加する。

100メガスクープ第2弾!!

隠れキャラが登場!!

『龍虎の拳2』にも、隠れキャラが用意されていると知った日にゃ、もう王様の耳はロバの耳状態だ。だからここで発表する！ 出現条件、その正体ともに不明だが、いるぞ隠れキャラ!! プレイヤーキャラなのか、大ボスなのか、通りすがりのおっさんなのか、とにかくいっさい謎なのだ。



◀この姿、見たことあるような？

『ストII』現象

渡辺浩弐
ゲーム業界のキーマンに聞く①

仕掛け人はこの人!

ゲーム業界を陰で操る〈キーマン〉に、業界きっての事情通・渡辺浩弐が鋭く迫る新連載。記念すべき第1回を飾るのは、カプコンの大物プロデューサー・坂井昭夫氏。あの『ストII』現象の仕掛け人だ!

「なんとかヒット作品を出したい!」

――黎明期のカプコンの印象を教えてください。

誘いを受けて、私がカプコンに入社したのが、ちょうどあの『魔界村』と『戦場の狼』が大ヒットした直後でした。

それから長いこと、ヒット作品が出なくて、大変に苦しみ抜いたことを覚えています。

創立して、たった数年の新進企業でしたから、ノウハウがあまりなかったんですよ。しかも辻本社長は「経験者を採らない」という主義をガンとして貫き通していた。

私が率いることになった開発チームのスタッフは、当時100人くらいのうち、新卒で入社してきて2、3年以内の者が80人くらいだった。経験も知識もない、ズブの素人の集団だったわけです。

大ヒットが出ないから、次から次にタイトルを作り続けるしかない。猫の手も借りたい状況ですから、若いスタッフに有無をいわせず仕事を任せ、休む間もなくゲームを作らざるを得なかった。

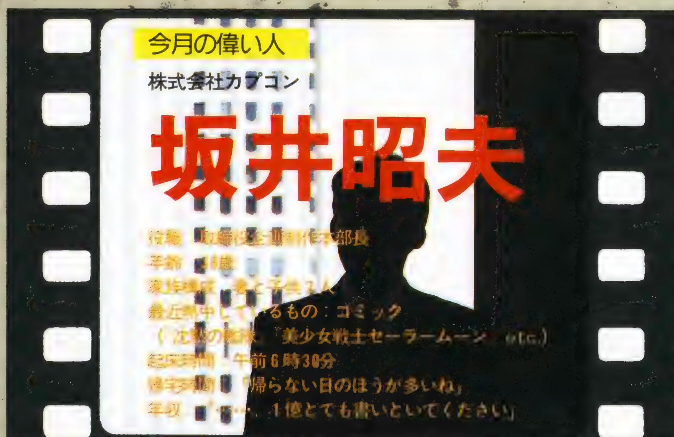
でも、今にして思うとあの状況がよかったんです。とにかく、すごいスピードで人材が育った。人間、大きな責任を負わされると気合いが入る。

そして、わけも分からず必死で働いてるうちに不思議と火事場の馬鹿力が出るもんなんですね。

毎晩のように徹夜を続け、激しい議論を繰り返し、そして失敗を重ねながらなんとかゲームを形にしていったメンバーが、現在、カプコンをささえる超一流のクリエーターに育っているんですよ。

――しかし、当時すでに、カプコンは一流ゲームメーカーという印象があったのですが。

いいえ、じつは『魔界村』と『戦場の狼』しかなかったんですよ。逆にいうとヒットタイトルに恵まれなくても会社がやっていけたのは、この2作品があったからです。



アーケード(ゲームセンター)だけでなく、ファミコンのマーケットでもこの2作品がかなり売れ、さらに'80年代の後半に入ると、アメリカでNES(アメリカ版のファミコン)の大ブームが起こり、やはりこの2作品が爆発的に売れた。

そのおかげで生じたモラトリアム期間で、苦しみながら人材を育てることができた。

しかし、それは早い話、遺産で食い繋いでるような状況だったわけで、やはりこころもとない。開発チームは「なんとか新しいヒット作品を出したい」という執念でいっぱいでした。

――それが実り始めたのはいつごろからでしょうか。

手応えをつかんだのは、'88年、アーケードで『エリア88』や『天地を喰らう』が大ヒットしたころです。しかし、やっといいゲームが作れるようになり、ヒット作が連続して出るようになると、今度はそのせいで、アーケード・ゲーム・メーカーにありがちな「驕り」がスタッフの間に生まれてきたんです。

――驕り、と、いいますと?

まずアーケード版ありき、次にコンシューマー(家庭用ゲーム)という感覚ですね。

会社としては家庭用ゲームも、非常に重要なマーケットと考えていましたから、そこで思い切って社内の機能を大改革しました。アーケードの制作と、コンシューマーの制作をまったく違うチームに分けてしまったわけです。

ファミコン黎明期には、ゲームセンターのヒット作品を単純に移植すればそれで売れた。コンシューマーは「ついで」でよかったんです。でも、その状況は変わってきていたんです。

「いつかはミリオンを!」

――そういえばそのころ、「ファミコナイズ」という言葉が使われるようになっていましたね。

そう、移植のときに、いかにそのマシンのスペックに合わせるか、そして家庭で遊ぶという状況にどれだけこだわるか、そこで頭をひねったゲームがより多く売れるようになり始めていたんです。

だから、ゲームセンターでハイレベルの作品を作っていく努力とは別に、いかに家庭用マシン向けに面白いゲームを作れるか、その試行錯誤をすることの必要性を会社側はひしひしと感じ始めていたのです。

うちの場合、ゲームセンターの流れとは別の、家庭用ならではの作品を作っていく試みは、アメリカ向けの製品で先行しました。ディズニーとの契約が成立しまして、多くの人気キャラクターを使ってファミコンソフトを作るチャンスを得たのです。

これまで移植ばかりやってきたコンシューマーのチームが、ここで、かなり踏ん張りました。そして完成した『わんぱくダック夢冒険』と『チップとデールの大作戦』といったゲームはかなりクオリティーの高いものだったと自負していますし、実際、アメリカとヨーロッパで、ものすごい勢いで売れました。

家庭用ゲームにこだわり始めたことで、ほかにも様々な、クリエイティブ上のノウハウが身に付きました。特に大きかったのは、映画タイトルのゲーム化を進めたとき。『ウィロー』ではルーカス・フィルムとのコラボレーションによって、映画の手法をゲームに導入する手がかりをつかむことができ

Q

大ヒット作品『ストリートファイターIIターボ』ですが、新聞発表では二百九十万本と発表されていましたね。売れ行きの状況は？

A

昨年から今年にかけて当社が出したソフトの中には、深刻な品切れになったものもあります。『ストIIターボ』はとくに要望が過熱してしまい、すぐに受注数を超えてしまった。それを適量数に絞って各方面に「なんとかこの数量で……」と頭をさげながらだしたのがあの本数というわけです。売れたスピードは、前作の『ストII』より速かったし、すぐ品切れになった店も多かったのですが、一部では消化に時間がかかったところもあったようです、今後はマーケットコントロールを適正にできる態勢作りも必要と思われます。



た。また邦画の『マルサの女』と『スウィートホーム』をゲーム化したときには、あの伊丹十三監督にゲームの現場にもかなり参画してもらった。彼の卓越したセンスとクリエイティブティーに、うちのスタッフは相当の衝撃を受け、学ぶところも多かったようです。

コンシューマーでも『天地を喰らう』や『ロックマン』など確実に売れるタイトルが続々と出てはいましたが、しかし'90年代に入っても我が社には、国内市場でのミリオン（100万本）ヒットはなかったんですよ。あの『魔界村』でもそこまでにはあと一歩でしたからね。「いつかはミリオンを！」というのが、新しい合言葉になっていました。

そして、スーパーファミコンのデビューに照準を合わせた。家庭用ゲームが16ビットの時代に突入したとき、我々は天下を取れる、そう信じていました。スーパーファミコンは間違いなく売れる！　という見込みのもとで、本体の発売が決定したときすぐに、社内の超A級スタッフを4チーム、スーパーファミコン専用に振り分けました。バクチを打ったのです。

そして第1弾の『ファイナルファイト』で、初めて100万本に手が届きました。

これは、カプコンには重大な節目だったと思います。ミリオンヒットの効果は、儲る、ということだけではありません。会社のブランドを浸透させる、絶大な力があるんです。

――カプコンの第1弾が『魔界村』シリーズでなかったことをゲーム・マニアはずいぶん不思議がったものですが。

そう、もちろん『超魔界村』の制作も同時進行で進んでいましたが、あのシリーズはやはり、アーケードライクな、マニアックなユーザーのためのものなんです。

スーパーファミコンの世界と、ゲームセンターの世界とはちがうんです。スーパーファミコンは、ゲームマニアだけではなく広く一般の人にも売れるマシンです。そこでミリオンを狙うには、一般性のあるゲームがまず必要だった。『ファイナルファイト』は、ゲームのビギナーでも結構楽しめるでしょう。細かいコントローラー裁きを身に付けなくても、適当にバシバシ押していれば、それなりに技が出て、気持ちいい。

『超魔界村』の難易度を下げて家庭用でも広い層にウケるようにすることも、やろうと思えばできた。しかし、あの作品はやはり、かつての、アーケードメーカーのカプコンのコダワリで出しているものです。超マニアに対しては、「この難しさはどうだ！」というプレゼンテーションも、続けていきたいんです。

「ゲーマーがゲームを超越するとき、大ヒットが生まれる！」

――それが'91年ごろの話ですね。さて、そのころからいよいよ、全国のゲームセンターからあの『ストII』ブームの火の手が上がり始めます。

『ストII』を開発して、世に問うたころのことをお話しください。勝算はありましたか？

『ストII』の乱入のシステムは、もともとアメリカ向けに作ったものなんです。日本のゲームセンターでは、2人プレイのゲーム台でも、1人で座ったらそれは「その人専用」になるという暗黙の了解があります。アメリカではそうではない、コントローラーが二つ付いていたらそれは2人用のものなんです。見ず知らずの人の横に勝手に途中参加してもいいんですよ。

飛行機で海外を旅行されたことのある方は、隣に座った見ず知らずの外国人にぺらぺら話しかけてこられて、照れ臭い思いをしたことがあるでしょう。日本人同士で隣に座っても全然しゃべらないですよね。日米の大きな文化の違いがあるんです。

日本では非常に奇異なシステムととられた乱入のシステムは、アメリカでは当然の、自然なシステムだったわけです。

こういうことは実際にアメリカのどこかのダウンタウンに行って地元のゲームセンターで遊んでみないとわからないことです。

若いスタッフはどんどん海外に行って、現場の空気を体験するべきだという社長のモットーのおかげで、そんなことを開発スタッフが肌で知っていたわけです。

――そんな状況で喜んでプレイしてもらえるような、2人プレイの楽しさにこだわって作り上げたということですか。

そうです。「対戦」の楽しさにとことんこだわった。どんな遊びでも、スポーツでも、ゲームでも、1人でやってるより、対戦するほうが面白い。

結果、ああいう形の格闘アクションゲームを作ることになったのです。

そして、もう一つのポイントは「安全な危険性」でした。対戦型の格闘アクションの最大の快楽要素は、ジェットコースターと同じ。つまり、危ないことをやってみたい。でもひどい目に遭うのはいやだ……アカの他人と思う存分殴り合いをしてみたい、しかし、痛い思いはいやだ、という潜在願望をかなえるゲームなんです。

――なるほど。ヒットの秘密は「対戦の楽しさ」と「安全な危険性」



'86 魔界村（ファミコン版）



'90 チップとデールの大作戦（ファミコン版）



'90 ファイナルファイト（スーパーファミコン版）



'92 ストリートファイターII（スーパーファミコン版）

ですね。

しかし、それだけではゲームセンターでの中ヒット程度にとどまったでしょう。このゲームが日本で弾け、大ヒットし、社会現象にまでなってしまったのには、さらに別の要因がありました。

その要因は三つです。

第1に、日本の、非常に内気な層だと思われていたゲームセンター・キッズの間で、見ず知らず同士の対戦プレイが行われるようになったことです。

第2に、これも本当に驚いたことですが、プレイヤーがあの必殺ワザを自由自在に使いこなすようになったこと。

――実に複雑な入力をしないと出ないあの必殺ワザは、当初どのような意図で入れたものだったのですか。

必殺ワザというのは、ここ一番に出すものです。必殺ワザの出し合いになったら試合にならない。

そして、必殺ワザを出すときには同時に自分も大きなリスクを強いられるべきでしょう。相手のスキがないときに出そうとすれば返しワザをくらう……こういった、格闘技ファンの方々になら、うなずいていただける真実を、なんとかゲームに取り入れようと試みたのが、あの必殺ワザ・コマンドでした。しかし、最初はかなり苦労をしながらやっと出せるような、あるいは、ガチャガチャとコントローラーを動かしているうちに偶然に出てしまうような技としての、設定だったんです。それを実際にはゲーマーたちは、自由自在のタイミングで応酬するようになってしまった。

これは、開発者としては衝撃的でした。しかし過去の例からも、開発者が「まさかそんなことまでできないだろう」と思うようなテクニックをゲーマーが身に付けてしまったとき、すなわちゲーマーがゲームを超えたとき、そのゲームはミリオンヒットになっているものです。

第3の理由は、『ストII』の各キャラクターの人気が爆発したこと。



キャラクターのイメージが一人歩きを始めたことです。

『ストII』のキャラクターの強みは、プレイヤーがそれになりきってしまえる存在であること、そしてそれぞれきわめて個性の強い複数キャラであることです。

古くはビートルズ、そしてジャニーズ、最近ではセーラームーン……複数のキャラクターの中から自分に一番近い存在を見つけてファンになれる……複数キャラクターの強みはここにあります。ものすごくメジャーな存在でありながら「自分だけの×××」として大切にできるんです。

「CG時代のゲームのシミュレーションを始めている」

――そのキャラクターをメジャーに展開していく動きが世間の耳目を集めています。例の「アニメーション版・映画化」と「実写版・映画化」のハナシですが。

アニメーションは、できる限りゲームの世界観に忠実に、そっくりそのままの映像を作ってもらおう、と。

逆に実写のほうは、スタッフの捉えた『ストII』の魅力を映像化してもらおう、どこまでぶっとんだ世界を作れるかにチャレンジしてもらおう、と、思っています。

マルチメディアという言葉がここ最近、マスコミを賑せていますけれども、これは別に新しいことでもなんでもありません。一つのキャラクターがいて、それがノベライズされ、映画になり、CDになり、ということは昔から行われてきたことです。

そこに本気で参入しようと思う理由は、ゲームと映画、アニメという、ジャンルの違う世界のプロが出会うことによって、そして協力しあうことによってスゴイものが生まれてくるのでは、という期待にあります。以前我々が映画界のクリエーターに刺激されたときのように、ね。

ニューハード時代には、ゲームと映画が限りなく接近していくであろうという読みもあります。

――次々と現れるニューハードにはどのような期待を持っていますか。

任天堂の発表した例の64ビットのシステムはすごいですね。あれくらいのマシンが出てきたとき、ポイントになるのはやはりCG（コンピュータ・グラフィックス）だと思います。ただ、コンピュータで作った映像、ということではなく、リアルタイムでプレイヤーが操作できる立体CGの環境、ということです。それをどこまで緻密に、リアルにできるか。

実は当社の開発チームではすでに、大型のコンピュータを使って、その時代のゲーム映像のシミュレーションを始めてるんですよ（※編集部注：左下の写真参照）。

今、ゲーム業界では「ポリゴン」という言葉が話題になっていますが、平面の組み合わせで立体物を表現するポリゴン技術の次には、滑らかな球体の組み合わせで立体を表現する「メタボール」というCG技術が、ゲームの世界に応用されると思っています。

角張った、いかにもCGの映像ではなく、たとえば人間の顔のように滑らかな、複雑なものも、ゲーム画面の中で動かせるようになると思います。

（1993年9月30日　カプコン・東京支店にて　インタビュー・文／渡辺浩弐）



◀このCG画面は、今後ゲームにどういかされるのだろうか？

おまけ
そこまで聞く!?コーナー

Q

ずばり、他社の格闘アクションゲームについて、どう思われますか。「パクられた！」と感じられたゲームはどれですか？

A

同じパターンのゲームをすべてパクリときめつけてしまったら、縦スクロールのシューティングゲームはすべてパクリ、ということになってしまいます。「ストII」をきっかけにして格闘ゲームというジャンルが成立して、それがブームになったとすればいいことだと思います。しかし、必殺ワザの入力方法がまったく同じものがあります。あれはやり過ぎですね。ゲームメーカーとして、ここまでは許せるという暗黙の了解のラインを超えています。プライドがないのでしょうか。マネして作っているかぎりは、ノウハウがたまらないんですよ。ゲームメーカーは、むしろマネされるゲームを目指して作っていかなくてはなりません。



SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers

C・O・M・B・O 連続技で勝つ!

打倒! ベガ様、向かいのあいつ!!

デビュー2ヶ月がすぎ、もはや誰もがレベルの高い戦いを繰りひろげている『SUPER ストⅡ』。この特集を読めば、ライバルなんかこわくない! YOU WIN!!

4人の新キャラの連続技を徹底紹介!!



CAMMY

今や春麗と人気を二分するT-BACK娘、キャミィ。空中戦はひかえ、子鹿のごとく移動の速い地上戦をメインに。

転ばせたあとに起きあがりCOMBO



▶相手の起きあがりを狙っての3段。まずは中足払いを連続でビビッといれる。

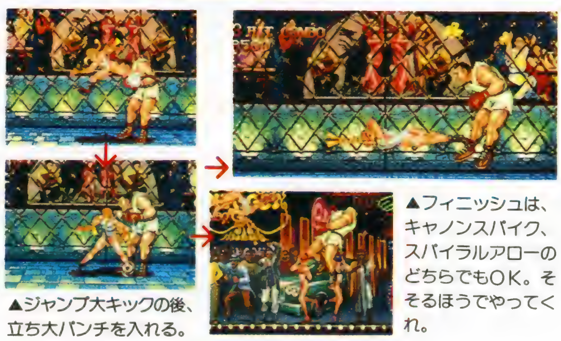
◀二発目のもどしがキャンセルされるので、三段目はスパイラルアローをねじりこめ!

めくり大パンチ4COMBO



◀めくり大パン、立ち中パン、中足払い、スパイラルアローだ。

C・SでもS・Aでも好きにしてCOMBO



▲ジャンプ大キック の後、立ち大パンチを入れる。

▲フィニッシュは、キャノンスパイク、スパイラルアローのどちらでもOK。そそるほうでやってくれ。

キャミィVS. 相性データ

リュウ	B	ブランカ	B	バイソン	D	飛龍	D
ケン	A	ガイル	D	バルログ	C	T・ホーク	A
春麗	D	ダルシム	D	サガット	E	キャミィ	C
本田	E	ザンギエフ	B	ベガ	B	D.J.	D

データの見方
各キャラとの相性を5段階評定。Aが最有利。

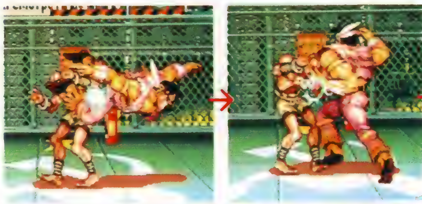


T.HAWK

デビュー時は最強の噂もあったT・ホーク。リーチの長さを利用して戦え。しゃがみ小パンチが吉。



トマホーク・バスター4COMBO





▲めくり大パン、立ち中パンで大のトマホークバスターをきめろ。

メキシカンタイフーンCOMBO

▶めくり大パン、中足払い、とどめはメキシカンタイフーン！



T・ホークVS.相性データ

リュウ	B	バイソン	B
ケン	A	バルログ	C
春麗	B	サガット	D
本田	C	ベガ	C
ブランカ	B	飛龍	D
ガイル	E	T・ホーク	C
ダルシム	D	キャミィ	E
ザンギエフ	D	D.J.	C

DEE JAY



マラカス野郎は、ガイルのようなためキャラである。飛び道具はスキがでかいため、近くでださないこと。

ティー・ジェイVS.相性データ

リュウ	E	バイソン	C
ケン	D	バルログ	D
春麗	D	サガット	E
本田	B	ベガ	C
ブランカ	C	飛龍	B
ガイル	B	T・ホーク	C
ダルシム	E	キャミィ	B
ザンギエフ	C	D.J.	C

レゲエのビートだ6COMBO



◀ジャンプ大キック、しゃがみ小パンチ、マシンガンアッパーの連射度により六段が可能。

ウルトラ7COMBO



▲めくり中キックの後にしゃがみ小パンを4発！





◀続けて立ち中パンチ（これがキャンセルされる）、とどめは小のローリングソバットだ！

FEI LONG

飛龍も、キャミィと同じく春麗タイプのキャラといえる。しゃがみの大もしくは小パンチを使いまわせ！

烈火拳5COMBO



▶ジャンプ大キック、立ち大パンチ、そんでもって烈火拳の三連発。とにかく烈火拳は使える技なのだ。

飛炎脚4COMBO



◀めくり大キック、立ち大パンチ（これがキャンセル）、ラストは飛炎脚を一発いれよう。

飛龍VS.相性データ

リュウ	B	バイソン	B
ケン	A	バルログ	C
春麗	D	サガット	D
本田	E	ベガ	B
ブランカ	B	飛龍	C
ガイル	C	T・ホーク	B
ダルシム	E	キャミィ	B
ザンギエフ	B	D.J.	D



喧嘩芸骨法

堀辺正史師範 格闘ゲームを斬る！

『餓狼伝説2』などの格闘ゲームにも取り上げられて、注目を集めている日本独自の武術「骨法」。その師範、堀辺正史氏にインタビューしてきたのだ！





PROFILE

昭和16年、水戸市生まれ。幼少のころから、東条英機のボディーガードを務めた父に、古武術の骨法を学ぶ。他流試合や喧嘩の経験をもとに研究の末、従来の骨法を改革した「喧嘩芸骨法」を編み出し、東中野に骨法武術館を開設、創始師範となる。著書に『喧嘩芸骨法』『骨法の極意』などがある。

格闘ゲームブームとは……？

――現在格闘ゲームが大ブームになっています。ご存じでしたか？

堀辺　そうですね。『ストリートファイターII』の名前は聞いていました。あれが出たとき、ウチみたいなのがでてきたなと笑ってたんですよ。わたしは前からストリートファイトという言葉をよく使ってましたから。

――なぜこういうゲームが人気なんでしょう？

堀辺　スポーツではなく、ストリートファイトのゲームだったからでしょう。ゲームをやっている子供たちにも、勝負へのあこがれがあるんじゃないかと思いますね。

古武道骨法から喧嘩芸骨法へ

――先生の専門である骨法についてお聞きします。『餓狼伝説２』というゲームに、骨法を使うキャラがいるのですが、これはご存じでしたか？

堀辺　話には聞いてましたが、実際に見るのは初めてなんです。

――このキャラは先生の喧嘩芸骨法をもとにつくられたと思われます。喧嘩芸骨法は古武道の骨法をもとに、創始されたそうですね。

堀辺　喧嘩芸骨法と昔の骨法の違いは、格闘競技になっているかどうかということなんですね。試合ができるシステムになっているか。一番のポイントはそこです。

――具体的には、どういうことでしょうか？

堀辺　武道はおおまかにいって、古武道と現代武道とにわかれます。古武道は型稽古が主体。実戦を想定した型の練習を反復して、いざというときに役立てる。しかし結局のところ約束事なわけで、なかなか柔軟な対応はできないんです。

――実戦で技を試してみると、使えない……。

堀辺　昔の骨法も少なからずそういうところがあったのです。それに対して、現代武道は型稽古もありますが、主要な練習形態は競技、つまり試合なんですね。

喧嘩芸とはシステムの名称である

――現代武道としての骨法が、喧嘩芸骨法というわけですね。その喧嘩芸とは、どういう意味を……？

堀辺　喧嘩芸とは、格闘技をより実戦化していくためのシステムなのです。

――喧嘩を奨励しているわけではない……。

堀辺　ええ。喧嘩を否定はしませんが、同時に勧めているわけでもない。これは道徳や倫理とは無縁のシステムなんだということです。稽古や試合を通して格闘能力がどれだけ高まったか、客観的にわかるためのね。

――なぜ喧嘩芸のシステムが必要なんでしょうか？

堀辺　先ほどの話とも関連するんですが、明治以降、武力で決着をつけるというのはタブーとなった。そういったなかで、武道を普及させるには、ストリートファイトでの効用は大きく謳えないんですね。そこで「スポーツ」という錦の御旗をかかげたわけです。

――柔道をはじめ、スポーツ種目となった格闘技は多いですね。

堀辺　スポーツにはもともと、実用から離れる、という意味があるんですが、「われわれのやっているのは実際に使うためじゃない。スポーツとしてやっているんだ」といって広めてきた結果、現代武道は古武道にくらべて練習は実戦向きに進歩したが、理念的にもスポーツとなってしまった。つまり、実戦では使えなくても、リングや土俵の上だけで通じる技が生まれてきたんです。

――試合に有利な技を磨くようになった結果ですね。

堀辺　スポーツであるという考え方から、試合が目的になった。柔道をやる人は、柔道の大会で勝ってオリンピックに出てと考え、ボクサーはチャンピオンになりファイトマネーを稼ごうと思う。競技と実戦とを、切り離して考えるようになるんです。

――自分たちの競技内で完結してしまうわけですね。

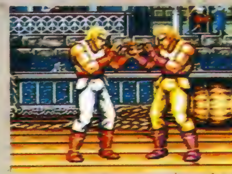
堀辺　そこで、試合にもう一度、喧嘩というフィルターを通すことで、実戦で役に立つか検証しなおすわけです。喧嘩芸は格闘技を、より実戦的なものに進化させるためのシステムなのです。

格闘ゲーム総評…間合いが大事

――今回、格闘ゲームの技を実際に見ていただいたわけですが、それらに対して全体的に気がつかれたところがありますか？
堀辺　派手な蹴りなど、大技がよく使われてますね。みる側としてそっちの方が楽しめるのはよくわかりますが、実際の格闘は地味なスキの少ない技の応酬になります。また、格闘技にはそれぞれ独特の間合いがあって、常に自分の間合いを保って闘おうとします。
――骨法でもそうですか？
堀辺　骨法ならいったん近づけば、二度と離れないようにして闘う。そのなかでスキがあれば急所をねらうわけです。ゲームでは、みんな同じような間合いで、離れたり近寄ったりしてるのが、現実と違いますね。
――そういえば、ストリートファイトなのに、急所を攻撃することも、ゲームはやりませんね。
堀辺　そうですね。ボクシングのようなＫＯで勝敗が決まるのも、スポーツ的な格闘技の影響だと思います。しかし本当のストリートファイトで怖いのは、脳震盪なんかで気絶させられるより「三タマ」といわれる急所を突かれて、戦闘能力を奪われることなんです。
――「三タマ」……？
堀辺　目玉、金的、そして喉仏です。この三ヵ所に技をいれれば、一発ですよ（笑）。
　あとゲームでは、倒れた相手に攻撃ができないようですが、喧嘩では相手が倒れたら絶好のチャンスですから、手をひかえるなんてことはしません。
――そういった現実の要素がゲームに生かされれば、またおもしろいものになりそうですね。どうもありがとうございました。

格闘ゲーム検証　①　骨法

　ゲーマーにとって骨法といえばまず思い出すのが『餓狼伝説２』のアンディー・ボガードだ。でも彼の技は、実際の骨法に本当に忠実なんだろうか？　編集部ではこの疑問に決着をつけるべく、道場にゲーム機を持ちこんで、堀辺師範にアンディーをはじめ、いろいろなキャラの技をチェックしてもらったのだ。真相はいかに!?


◀この距離が骨法の間合いなのだ。比べてみよう。

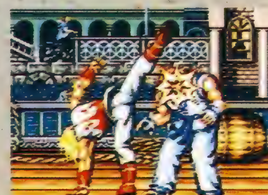

▶現実の間合い。近づいたら、ずっと離れず闘う。


◀離れた相手にはダメージは与えられない。

「ゲームでは、みんなこういうのを使いますね。骨法には、"徹し"という攻撃がありますが、オーバーに表現されているんでしょう」


◀いわゆる斬影ハメは骨法にはないのだ。

「どんな格闘技でも、こういう技はないでしょう。姿勢を固定したままで、突っこんでいったら危険です。肘うちは本来あてるのが難しい」


◀アンディーの蹴り技は、合格のようです。

「逆まわし蹴りですね。こういう技は、確かに骨法にありますね。近めから顔面攻撃されたとき使うと、自分の頭が下にさがって有効です」


◀ふわっと着地するようなマネは無理みたい。

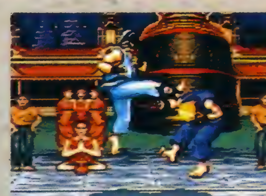
「うーん、物理的にありえない動きですね（笑）。これでは横になったまま、ストンと落ちてしまうんじゃないでしょうかね」

格闘ゲーム検証　②　その他

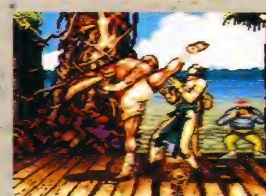


◀リュウも米国流とは意外でした。

「アメリカの空手はこういう構えが主流ですね。派手な横蹴りがだしやすいからなんです」


◀倒すどころか逆に自分がダウンするとは。

「空中でのまわし蹴りは、２回以上回ってしまうと威力はほとんどなくなるんですよ。かえって弾き飛ばされてしまうんじゃないかな」


◀動きは堅くても、技は立派にムエタイだ。

「このキックはムエタイの蹴りの特徴をとらえています。タメをつくって、ローからハイキックへいくところなんか近いですね」


◀こんな間合いで突きや蹴りを出すらしい。

「実際の太極拳の動きをよく表していますね。骨法と太極拳は、相手の動きを固定してから打ちこむなど、共通点が多いんですよ」


◀ブルース・リーの影響のようなかけ声。

「アメリカナイズされたテコンドーという感じです。韓国では、あまりローキックは使いません。構えも手をさげる場合が多いんです」


◀春麗は跳ばないほうが強いですもんね。

「体をひねってだすこれらの蹴りは、中国拳法で"掃腿"といいます。こちらの技を知らない相手に使うと、非常に有効な技なんです」



君は真の感動に出会う。
CD-ROMはNEC
本命の3×3EYES、
移植決定！
絶大な移植希望の声をうけて、
ついに実現した
パソコンからの移植。
期待せよ！
こいつが本命の、
3×3EYESだ。
サザン アイズ
3×3EYES
〜三只眼變成〜
PCエンジン
移植希望ランキング
第1位
電撃PCエンジン10月号
第1位
PCエンジン9月号
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
'94年夏発売予定 価格未定
開発：CREATE 日本クリエイト株式会社
少女は角笛を吹く。
幼なじみの龍と交わした約束を信じて。
Emerald Dragon
エメラルド ドラゴン
あのパソコンの名作RPGが、今、PCエンジンによみがえる。
原作●飯 淳／原画●木村明広／演出●岩崎啓眞／監修●桝田省治／音楽●福田裕彦
声優●関俊彦／笠原弘子／井上和彦／冬馬由美／速水奨／塩沢兼人／屋良有作／青野武 他
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
1月発売予定 希望小売価格 7,800円(税別)


NECのCD-ROMで、
NEC
そして、千年。
少年の運命は、風だけが知っている。
「あなたに課せられた使命は、
辺境のモンスター討伐
だけではありません。
逆らいたくとも、
運命の風が――」
謎の男によって戦場から
離島へと連れ去られた、
わずか15歳の
百騎長、アリオス。
その男が語る使命とは――、
そして運命の風とは――。
今、千年の時を超えた、
新たなる伝説が
始まろうとしている。
SUPER CD-ROM² SYSTEM
HE system
The Legend of Xanadu
日本ファルコムがおくる、
まさに、極上のCD-ROM・RPG。
Falcom
風の伝説ザナドゥ
イース、英雄伝説、ソーサリアンなど、数々の大ヒットRPGを生んだ"名門"日本ファルコムが自信を持ってリリースする、初のPCエンジンオリジナルRPG。大容量のCD-ROM特性をフルに引き出した壮大なドラマが、君を待っている。
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
2月発売予定 価格未定
©NEC Home Electronics, Ltd. ©日本ファルコム
その感動は、
デュオ-Rで
手に入れる。
通商産業省選定
グッドデザイン商品
CD-ROMゲームマシン
PC Engine
DUO-R
PCエンジン デュオ-R
標準価格39,800円(税別)

覇王(はおう)攻略特集

創刊号



Romancing SaGa 2
ロマンシング サ・ガ ™

P.48〜61

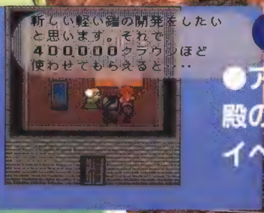
マルチシナリオから戦闘アイテムまで、全14ページの総力特集!!



P.48〜51
●ストーリー&基本システムを紹介!!



P.52〜53
●出現ポイントを公開！クラス別キャラ紹介!!



P.54〜57
●アバロン宮殿のマップ&イベント情報



P.58〜61
●武器、技、術法パーフェクトデータ!!



8大ハンターを徹底紹介!!



ROCKMAN X

P.63〜67

●新システムを完全レポート！

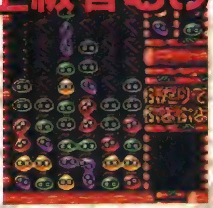


P.64〜65



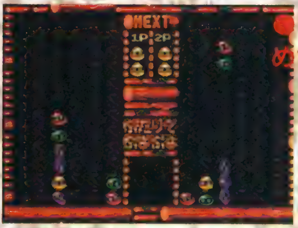
P.65〜67
●8大ハンターステージ公開！

上級者むけ対戦テクニック集！



すーぱーぷよぷよ

P.68〜69



●ワンランク上をめざす攻略情報！

基本システム編　ストーリー攻略編　バトルテクニック編

発売直前総力特集!!

Romancing Sa·Ga 2

ロマンシング サ・ガ2™

この冬、期待のRPG『ロマンシング　サ・ガ2』の発売がいよいよ迫ってきた。そこで、覇王が現在までに入手した情報をまとめてドドーンと大公開する。



SFC ■スクウェア ■価格9900円［税別］ ■12月10日発売
■RPG ■16Mビット ■バッテリーバックアップ

ようこそバレンヌ帝国へ

現在、世界を統一しようとしたら、どのくらいの時間がかかるだろう？　力押しで統一をめざしたとしても、和平的にいろいろと同盟を結んでいったとしても、各地で起こる抵抗運動を鎮圧したり、住民を懐柔したりしていくと、まぁ軽く100年、200年はかかるだろう。そして、それも強い意志を持つ優れた指導者を輩出できなければ挫折してしまうだろう。過去に世界（と思われていた地域）の大部分を領有したローマ帝国とかチンギス・ハンのモンゴルとか大英帝国などの例をみても、手にいれた領土を維持し続けることはできなかった。やはり世界を統一するのはむずかしい。

しかし、プレイヤーは『ロマンシング　サ・ガ2』で、バレンヌ帝国皇帝を操り、この世界の統一をめざさなければならない。それが皇帝に課せられた使命であり、このゲームの最終目的だからだ。この世界にもいろいろな国があって、いろいろな種族が生活している。世界の秩序を取り戻すための聖戦といっても、その道はけっして平坦ではない。兵站を確保したり、農地を開墾したりする必要はないけど、それでも何百年から何千年という歳月がかかる大事業となる。こうなるとひとりの皇帝の手で目的を達成するのは不可能だ。そこでプレイヤーは、皇帝の死後、彼の意志をつぐ人物に皇位を継承させることになる。誰に皇位を継承させるかで、統一の道のりは大きく変わっていく……。

この世界の統一は、はたして何年で達成されるのだろう。

（攻略担当／AKIRA）

基本システム編　主人公

ジェラールの目的は世界の統一だ

かつて栄華をきわめた帝国バレンヌも、増えはじめたモンスターによって、急速に力を失いつつあった。帝国の衰退は世界秩序の混乱を招き、不安におびえる人々は救世主「七英雄」の出現を望んだ。ときの皇帝レオンは、再び世界に秩序を取り戻すため、全土統一の戦いを開始する……。

キミは、このレオン皇帝の息子ジェラールとしてスタートする。そしてレオンの意志を受けつぎ、世界の統一をめざすのだ。しかし世界は広い。ジェラールが生きる数十年という時間のあいだに、全土を統一するのは不可能だ。そこでキミは、各地で出会う仲間たちの中から「これは！」と思う人物に皇位を継承させていき、何代もの皇帝を操作しながら、数百年という単位の中で、目的達成をめざすことになる。

どこへ行くか、どこから行くか、武力制圧か、和平か、そして誰に皇位を継承させるか、それらはすべてキミの手にゆだねられている。バレンヌ帝国の歴史を作っていくのは、キミ自身なのだ。



ジェラール

バレンヌ帝国皇帝レオンの第2子。レオンから皇位を継承し、世界統一のために冒険の旅にでる。

帝国領を拡大せよ

帝国の領土を拡大していき、最終的に全土統一の達成をめざすのが、このゲームの目的だ。



▲スタート時の領土は、北バレンヌのアバロン周辺だけ。



▶帝国領となった地域は全体マップで確認できる。色のついたところが帝国領だ。

オープニングストーリー　ダイジェスト

この世界には古くから、語りつがれてきたひとつの伝説がある。「数多くの悪しき魔物を倒し、世界を救い、その後、何処にか消えていった七英雄たち……。いつの日にか、彼らは戻ってきて再び世界を救う」。"七英雄の伝説"と呼ばれる、この言い伝えは、長いあいだ忘れられていたが、モンスターが跳梁跋扈する現在、人々はこの伝説に救いを求めた。

世界統一のため、戦いに明け暮れるバレンヌ帝国皇帝レオンは、ある日、七英雄たちが帰ってきたとの噂を聞く。だが七英雄の一人クジンシーは伝説にあるような救世主ではなかった……。



いにしえより、この世界に伝わるひとつの伝説

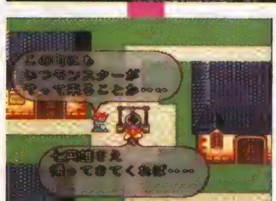
▲七英雄の伝説では、彼らがいつの日か戻ってきて再び世界を救うという。



◀伝説は語りつがれたが……。



◀平和が訪れ伝説は忘れられた。

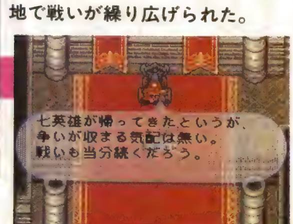


◀再び世の中は乱れはじめた。



怪物たちが暴れだした!!

◀町や村をモンスターが襲い、各地で戦いが繰り広げられた。



▲七英雄が帰ってきたというのに世界の混乱は一向におさまらない。

七英雄は敵か味方か？

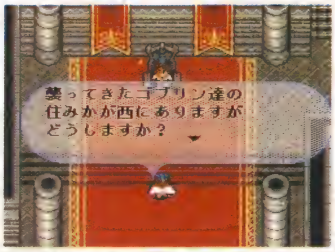


▲七英雄の一人クジンシーは、救世主ではなかった！

基本システム編　ストーリーは選択しだいでどんどん変わる

『ロマンシング　サ・ガ2』には、前作同様フリーシナリオシステムが採用されている。前作では誰を仲間にするか、誰を仲間から外すか、どこに行くか、どうイベントをクリアーするかで、その後の展開が決定された。

今回は、これに加え、たとえば閉鎖されている場所で「強行突破」するか「別の所から侵入」するか、などという具体的な攻略法も選択できる。また稼いだお金を自分の町に投資して新しい施設を造るなど、選択肢を選ぶ形式だけではない、まるで『シムシティ』のような時間の経過によるストーリー展開も楽しめるようになっている。より自由度がアップした『ロマンシング　サ・ガ2』のフリーシナリオ……。キミの判断がその後のストーリー展開を変えていくことになるぞ。



▲部下がキミに、つぎの行動をどうするかを聞いてきたぞ。

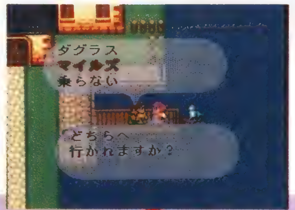
自分で選ぶのだ



▶「あなたな〜らどうするぅ♪」さて、どっち行こうかな。迷うなぁ。

フリーシナリオのながれ　例

ゲーム中にどんな選択肢があるかを解説しよう。（ちなみにこの図はストーリーとは無関係です）



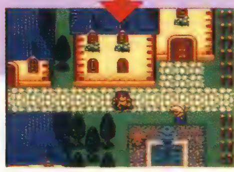
▲ダグラスかマイルズか、それともどっちも行かないか。それが問題だ。

場所を選択する
移動する場所を選択肢の中から選ぶ。けっこうオーソドックスなパターンだ。

仲間を選択する
誰とパーティーを組むかの選択。一度選んだ仲間はパーティーから外せないぞ。

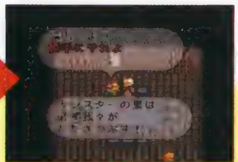
時間の経過
町の開発や主人公の世代交代など、時間の経過によって展開が変わることも。

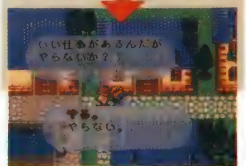

▲衛兵もいるし、守りは固そうだ。さて、どうしよう。


▲無事、マイルズに到着。なんか仲間がいそうだな。


▲ここはダグラス。さてこれから何が起こるのやら。

攻略手順を選択する
イエス・ノーではない、具体的な攻略手順の選択肢を選ぶことになる。

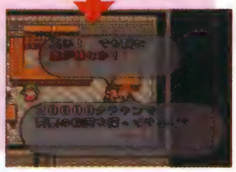

▲こういうことを言ってくれると心強いなぁ。

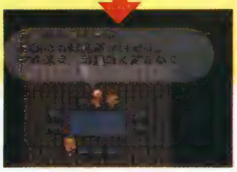


▲世代交代してから再びこの町に来たらイベントが発生。

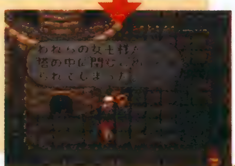
イベントの選択
イベントは前作同様いろいろ発生する。どんな行動をとるかキミが判断するのだ。


▲「強行突破」を選択すると、戦いになったぞ。


▲いったん引き返して酒場に行くと、こんなヤツが……。


▲「協力しよう」を選択すると仲間になってくれた。


▲「やらない」を選択して、町をプラプラしてたら……。


▲これがお仕事ね。なんか大変そうだなぁ。

基本システム編 主人公は世代交代する

『ロマンシング　サ・ガ2』のキャラには寿命がある。寿命はLP(ライフポイント)という数値で表され、LPが0になるとキャラは死に二度と生き返ることはない。死は絶対的なもので、たとえ皇帝であっても、まぬかれることはできない。だから、何百年もの歳月がかかる世界統一を、数十年しか生きられない皇帝ジェラールが達成することは不可能だ。だがしかし心配することはない。主人公である皇帝が死んでもその志は後継者に受けつがれる。キミは仲間の中から1人を選んで、新しい皇帝にすることができるのだ。そして最終的な目的を達成させるまで、こうした皇位継承を繰りかえしていくことになる。キミだけの帝国史はこうして作られていく。

■LPはキャラの寿命だ



▲各キャラには、それぞれ、HP(体力)とは別に、固有の数値LP(ライフポイント)が設定されている。

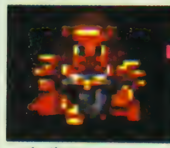
■LPは減るいっぽう



▲LPは、戦闘不能状態(HPが0)になったり、時間が大きく経過すると減少し、原則的に増えることはない。

バレンヌ帝国皇位継承のながれ

レオン



▲全土の統一のための戦いをはじめる。

ジェラール



▲レオンの子。ゲーム開始時の主人公。

この間、何代もの皇帝がいる。

最後の皇帝



▲自分で名前をつけた皇帝が登場。

世代交代の条件

皇帝が死んだ場合	パーティー全員が死亡した場合	イベントの場合
主人公が死んだ(LPが0の)場合、後継者は残りのパーティーの中から選ぶ。	その時点で継承可能な4人の中から後継者を選択。キャラはランダムに表示。	皇位継承の必要が生じるイベントもある。用意された4人から後継者を選択。

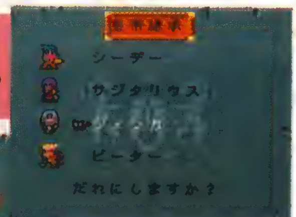
転生の秘術・伝承法とは?

何回も転生を繰りかえし、何世紀にもわたって生きているといわれる謎の女魔道士オアイーブ。彼女が発見した転生の秘術、それが「伝承法」である。これは、ゲーム中の人物が、その持てる力を自らの意志とともに他者に伝える秘術で、術法や技、HPなどを後継者に伝えることができる。だから皇位を継承して、主人公が変わっても、それまで育ててきたステータスは、ムダにならない。オアイーブからこの秘術を伝えられたレオン皇帝は、息子ジェラールに伝承法で自らの意志と力(ステータス)を伝えた。その後、何代にもわたって繰りかえされる皇位継承はこの伝承法で行われていく。

新皇帝誕生のプロセス

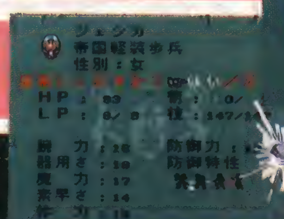
1. 4人のうち1人

▶この画面で残された4人の中から後継者を選ぶのだ。



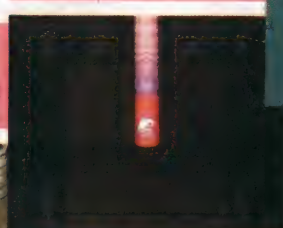
2. 決定

▶決定するまえに、キャラのステータスをチェックしよう。



3. 聖なる光が

▶決定すると、聖なる光が選択したキャラクターに当たる。





4. 新帝誕生!!

▲継承が終了。これからキミが操る主人公は、このキャラだ。



オアイーブ

▶皇帝の前に現れる、この女魔道士の目的は?

伝承法で受けつがれるデータ

パラメータ	技	術法
HPは大きいほうを優先。LPは常に後継者のもの。	まえのキャラと後継者の技の両方を持てる。	まえのキャラの術と後継者の術を持つことが可能。

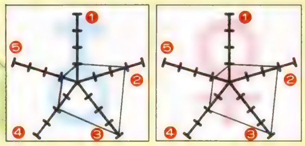
ストーリー攻略編 登場キャラ



▲皇帝ジェラール。彼の意志は世界統一達成の日まで後継者の中に生き続ける。

パーティーに加えることのできるキャラには、それぞれ職業や種族を表す「クラス」が設定されている。これは『FF』でいうところのジョブみたいなもので、クラスごとに「剣が得意」「術が得意」といった特性がある。一度仲間になったキャラが死んでしまっても、同じクラスのキャラなら、いつでも仲間にすることができる。

1 バレンヌ帝国

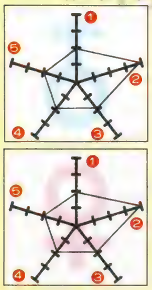


●宮廷魔術士

宮廷魔術士には男性と女性がいて、男性は風の術と水の術を得意とし、女性は火の術を得意とし、風の術もたしなむ。

●帝国猟兵

弓のエキスパート。小剣をたしなむ者も多い。

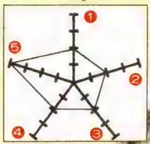




▲テレース。彼女自身は、細身の剣でのすばやい攻撃が得意。

●帝国重装歩兵

全身を鎧で包み、防御力に優れている。剣を使うのを得意としている。

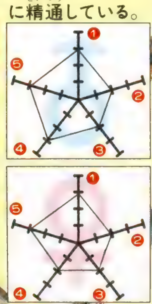




▶ベア。強靭な肉体を武器に戦う、帝国重装歩兵の1人。

●帝国軽歩兵

剣、斧、槍、小剣、弓のすべてに精通している。



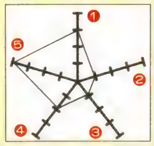


▲ジェイムズ。大剣を使わせれば並ぶ者のない達人である。

3 南バレンヌ地方

●格闘家

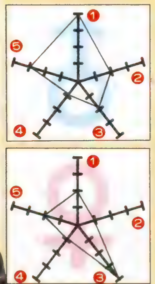
体術のエキスパート。南バレンヌのある村を守っている。



4 カンバーランド

●ホーリーオーダー

槍をうまく使いこなすほか、天の術も会得している。



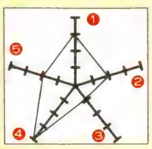


▲国王ハロルドの娘ソフィア。国内の町一つを統治している。

5 ロンギット海

●武装商船団

斧をもっとも得意としているが、剣や弓の得意な者も数多くいる。



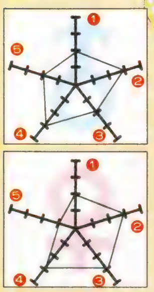


▲武装商船団の頭目エンリケ。いわゆる海賊の親分である。

13 出現場所不明

●シティシーフ

卓抜したすばやさ、器用さで戦いに貢献。剣も得意である。

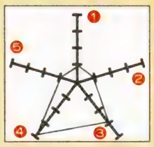




▲神出鬼没の女盗賊、キャット。どんなところにも忍びこんでしまう。

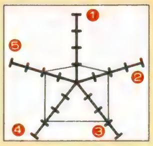
●軍師

軍師は、さまざまな術法を使いこなすことができる、術法のエキスパートである。だが武器をあつかうのは不得意で、肉弾戦は苦手である。



●フリーメイジ

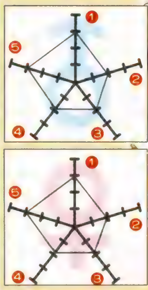
フリーメイジは流れ者の魔術士だ。フリーメイジの男は、水の術を得意とし、地の術も使える。フリーメイジの女は、地の術と火の術を得意としている。



2 北バレンヌ地方

●フリーファイター

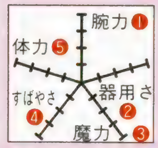
剣を得意とし槍の扱いもうまい。術法の心得のある者もいる。





▲傭兵部隊隊長ヘクター。剣の腕は一流だがプライドが高い。

&クラス完全ガイド



グラフのみかた
※それぞれのクラスの特性を5つの項目に分け、4段階評価している。①腕力②器用さ③魔力④すばやさ⑤体力

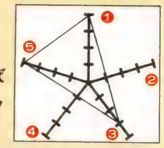
■ キャラ&クラス出現ポイント・マップ



10 コムルーン島

●サラマンダー

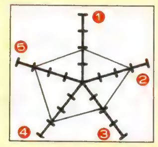
火とかげ族。火の術を使う。斧を持たせればパワーファイターとして活躍。



11 サラマット

●アマゾネス

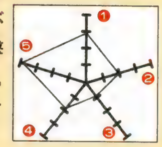
弓を得意とする女戦士。「なぎなた」とよばれる特殊な槍を使うのが特徴だ。



12 ナゼール

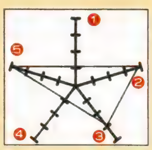
●サイゴ族

棍棒をぶんぶん振り回し攻撃する戦士の一族。体術を得意とする者も多い。



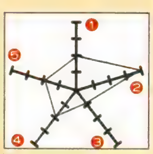
6 サバンナ

●モール



モールとは、もぐら族の種族名。地の術をもっともうまく使いこなすことができる。見かけとちがい非常に器用で小剣のちょっとした名人だ。

●ハンター

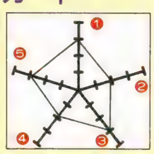


サバンナの南の集落にいる。弓を使わせたら右にでる者がいない、弓のエキスパート。狩猟生活をいとなんでいるようである。

7 メルー砂漠

●デザートガード

剣、大剣を使う砂漠の戦士。曲刀を愛用する。弓の上手な者も数多くいる。



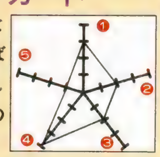


◀シャールカーン。砂の海を根城に戦う、砂漠の国メルーの戦士。

8 ヤウダ王国

●イーストガード

大剣を得意とする戦士。すばやい身のこなしと卓抜した剣の技は超一級品。

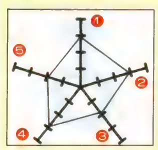


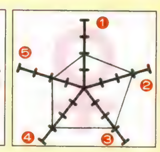


▶ジュウベイ。ヤウダ王国家臣アトの子。超一流の剣の腕を持つ。

9 ステップ

●ノーマッド

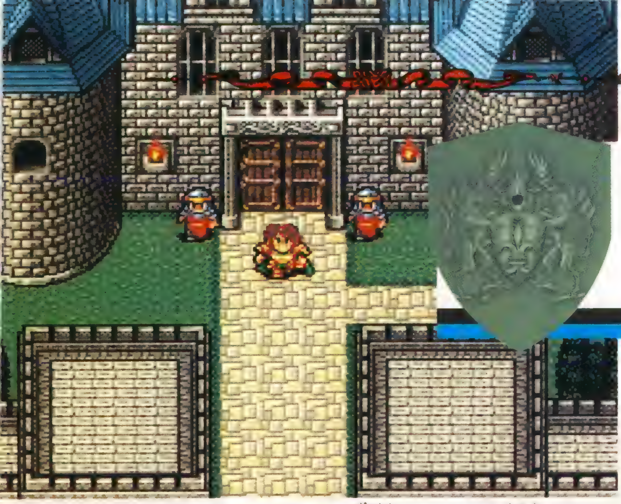




弓や斧をたくみにあやつる草原の戦士。男と女がいる。ステップ地帯に住む。



▶アルタン。遊牧民ノーマッドの一人。ゲリラ戦を得意とする。

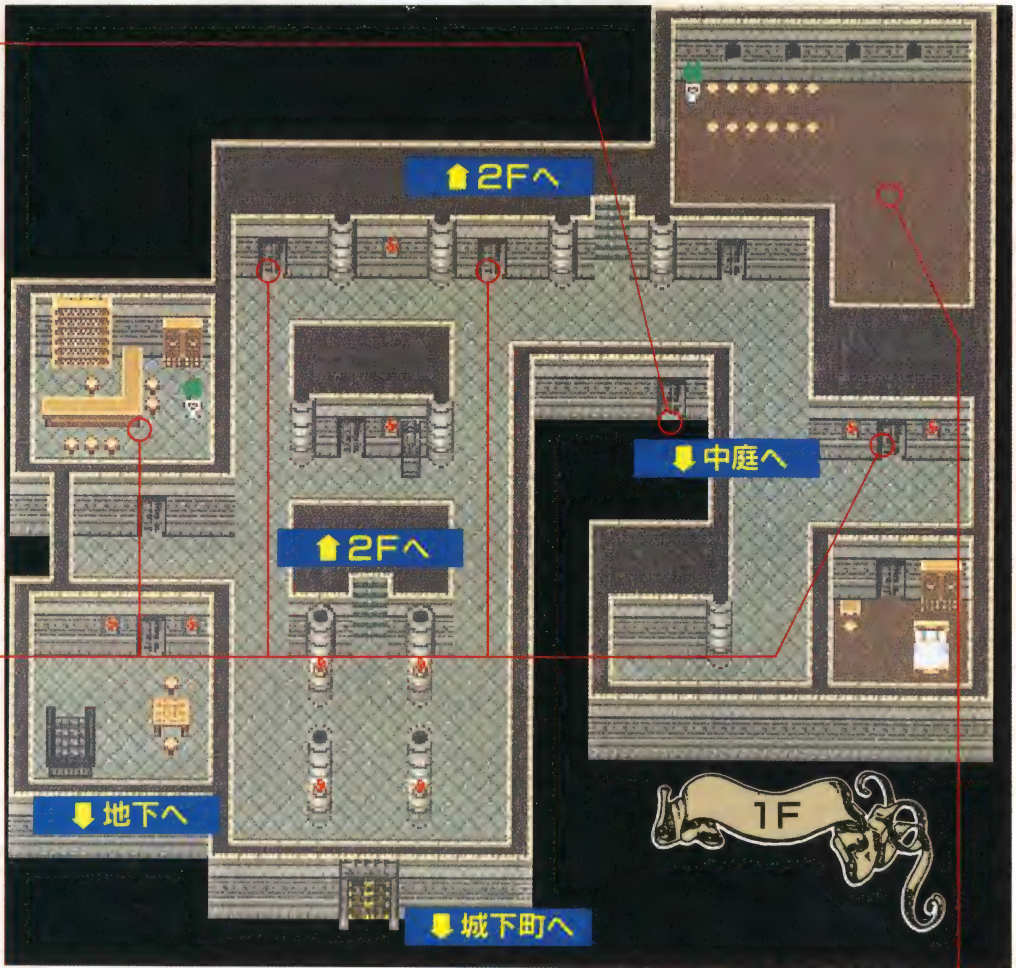


▲これはアバロン宮殿の外観。宮殿がある首都アバロンは、北バレンヌ地方の西に位置しているぞ。

ストーリー攻略編

帝国の中心

バレンヌ帝国の首都アバロン。ここには皇帝の居城、アバロン宮殿(城)があり、そのまわりに民衆が住む城下町が広がっている。アバロン宮殿には、皇帝の玉座や寝室から、帝国の財政を管理する金庫、戦闘時の陣形を研究する陣形訓練所や、武器や防具を製造する鍛冶屋、また、それらを管理する倉庫など、さまざまな施設がある。まさにバレンヌ帝国の政治、軍事、経済を一手に握る中枢なのだ。ゲームを進めていく上でも欠かせない施設が多いので、宮殿内にあるさまざまな設備をくわしく紹介していこう。



鍛冶屋

より強力な武器や防具を作ってくれる

新しい武器や防具の開発をしている。開発には時間とお金が必要なので、製作の依頼はよく考えてからにしよう。



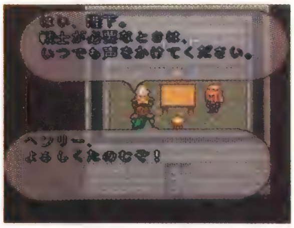
◀作れるモノと予算が提示される。

▶完成までには多少の時間が必要。

戦士のいる部屋

屈強な強者どもが、指名を待って待機中

1Fの部屋には、パーティーに加わり、いっしょに戦ってくれる兵士志願者がゴロゴロいる。志願兵のクラスはそれぞれ異なるぞ。



▲声をかけると、この返事。誰を連れていくか迷ってしまうかもね。

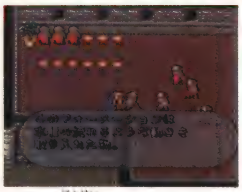
戦闘陣形訓練所

日夜、戦闘陣形の研究をしている

戦闘中のフォーメーションについて、日夜、研究している訓練所だ。皇位継承後に立ちよると、皇帝自ら新しいフォーメーションを提案することがあるぞ。マメに立ちよろう。



▲戦闘フォーメーションの研究をしているのだ。



▲戦闘陣形についての説明もしてくれるぞ。

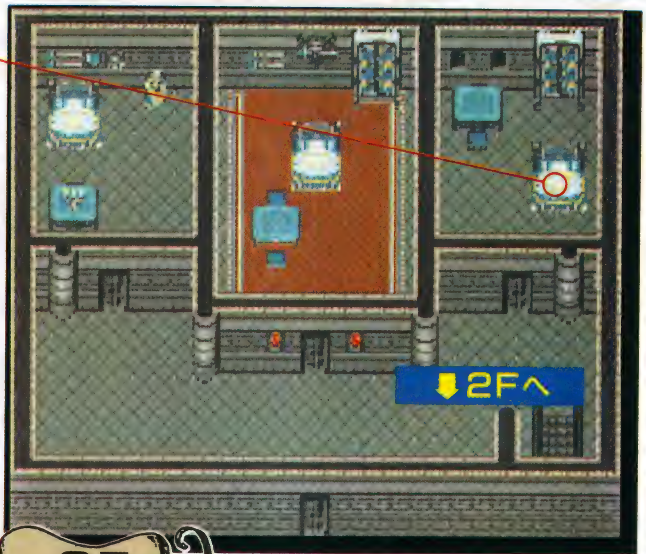
アバロン宮殿を完全紹介!!



ベッド

寝れば力が回復する

ここに寝ると術や技ポイント、体力が回復する。自分のベッドだから、もちろんお金はかからない。イベントが起こることもある。

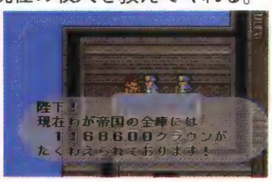


3F

金庫

帝国の財政はここで管理されている

帝国の財産の管理を行っている。金庫番に話しかけると現在の収入を教えてくれる。



▲現在、116万8600クラウンなり。

玉座

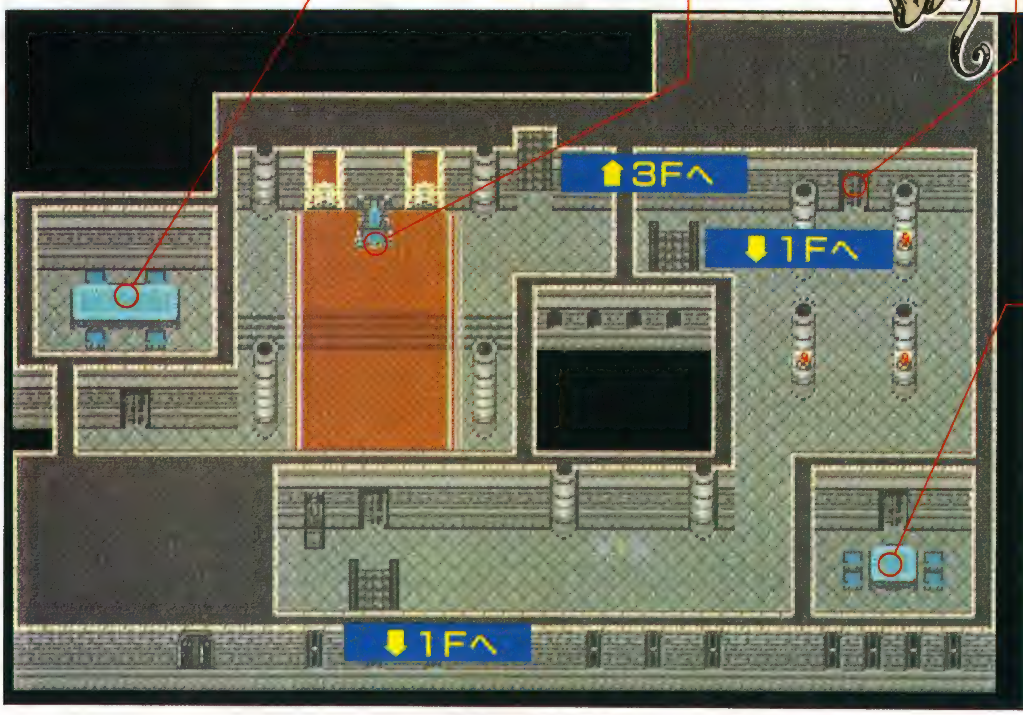
座って一息つけば皇帝の実感が……

王の間にある皇帝専用の椅子。ここに座って一息つくとなにかをひらめくことがある。



▲お疲れですな、陛下。

2F



倉庫

皇帝の所持品の管理を行う

アイテムを預けたり引き出したりできる。前皇帝の武器や防具は自動的にここに保管される。

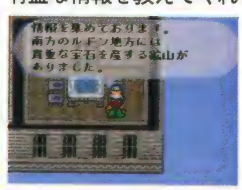


◀使わないモノは、まめに預けとこう。

参謀のいる部屋

つぎに何をしたらいいか、教えてくれる

参謀は、頼りになる帝国の知恵袋。話しかけるといろいろと有益な情報を教えてくれるぞ。

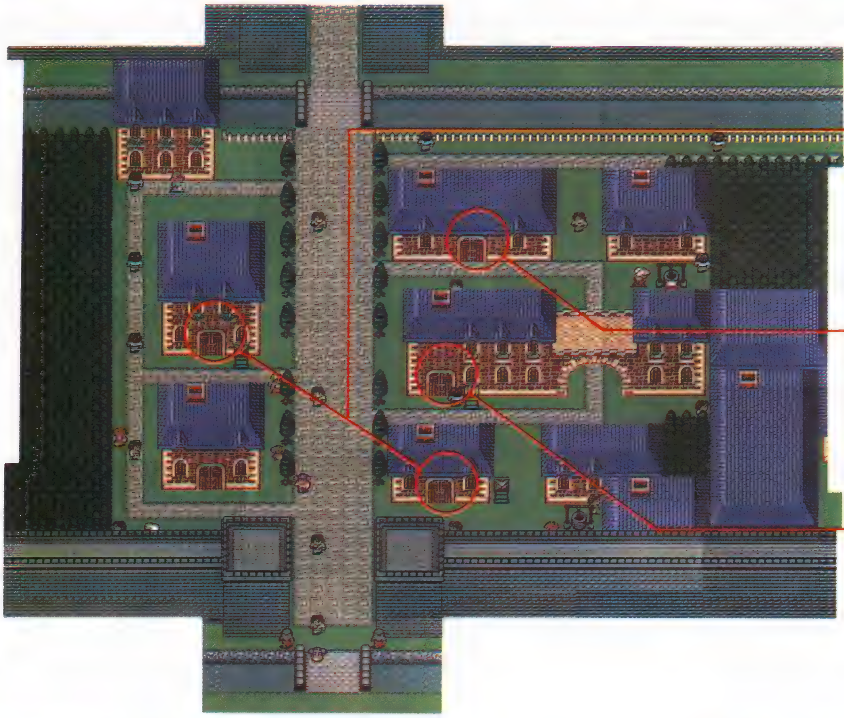


◀参謀はバレンヌ帝国の知恵袋だ。

ストーリー攻略編

活動の拠点　アバロンの城下町

皇帝は帝国領内の町（このアバロンの城下町のようなところ）で特別待遇をうける。町を歩いて人々の暮らしぶりを見てみよう。



万　屋

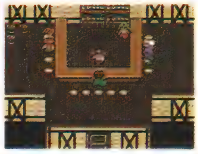
武器や防具の売買ができる。必ずのぞいてみよう。



▲この町では、タダで武器が買えるぞ。

酒　場

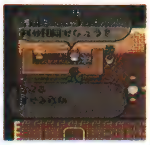
いろんな情報を持った人間が集まっている。



▲酒場は情報の集まる場所だ。

宿　屋

戦闘で消費した技や術ポイントが回復できる。



▲ここに泊まるというと……。



▲城に帰ることをすすめられる。

町を開発すれば新しい施設ができる!

世界統一をはたすには、長い年月がかかる。その間、皇帝はどんどん世代交代し、パーティーを組む仲間たちも変わっていく……。このゲームでは、こうした人間たちだけでなく、町や国も年月とともに変化していく。栄える町、荒れはてていく町といろいろだ。

皇帝であるキミがお金を投資することによって、積極的に町を発展させることもできる。術法の研究所を作ったり、人材確保のために大学を建てたり……。町を発展させる楽しみも味わえる。

町並みも変わっていく

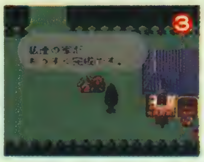
発展していく町の例



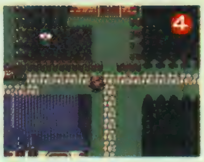
▶これが一番古い年代。城壁が見えるぞ。



▶月日は流れ、同じ場所。建物がなくなった。



▶さらに月日が流れ、家が一軒建ちました。



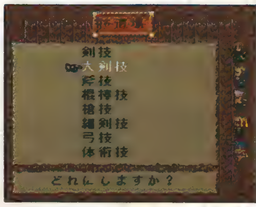
▶それから数年後。大きな町になってきた。

技道場

戦闘中、誰かが覚えた技が登録され、仲間に覚えさせられる。



▲技道場はアバロンの宮殿内にできる。



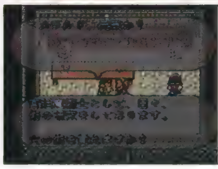
▲覚えた技がストックされていくのだ。

術法研究所

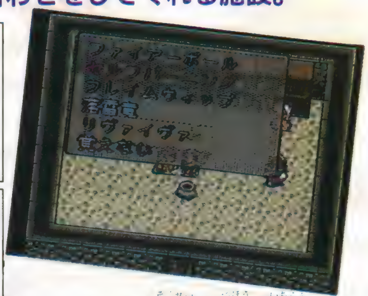
新しい術を開発したり、術のかけ合わせをしてくれる施設。



▲術法研究所を建てるには多くのお金が必要だ。



▲ここで各属性の術を覚えることができる。



▲これは火の属性の術法の一覧。この中から好きな術が覚えられるわけ。

ストーリー攻略編

判明した七つのイベント

この世界は広い。だから統一をはたす過程で世界各地に起こるたくさんのイベントをクリアーしていかなければならないはずだ。

これから紹介する七つのイベントは、年代を特定することはできないが、それぞれの地方で起こる(出会わない人もいるが)代表的なもの。もちろんイベントはこの七つ以外にも数多くあるぞ。



1 移動しないムーの謎

場所：ナゼール

極寒の地で動物ムーとともに暮らし、夏は氷海を越えてさらに南をめざすサイゴ族。しかし、今年はムーたちが動かない。海峡の氷が解けるまえに、ムーを移動させないと大変なことに。

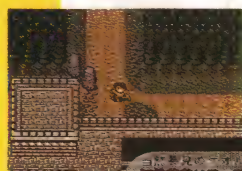


▲ムーたちは動こうとしない。これは異変のまえぶれなのか？

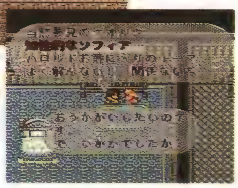
2 後継者争い

場所：カンバーランド

ハロルド王と3人の子どもたちにより平和のうちに治められているカンバーランド。ここで年老いた王に跡つぎを誰にすればいいか相談される。何気ない助言が、あとあと大きな問題に。



◀カンバーランド国境には頑強な城壁が。

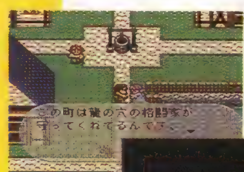


▶跡つぎは誰がいいか、王に聞かれる。

3 格闘家への不信感

場所：南バレンヌ地方

龍の穴と呼ばれる格闘家たちの手で、モンスターから守られてきた村ニーベル。しかし体術の効かないモンスターの出現により現在苦戦中。村人は格闘家に不信感を抱きはじめた……。



◀ニーベル村は格闘家に守られている。



▶格闘家に協力を要請されるが……。

4 海の荒くれ者たち

場所：ロンギット海

ロンギット海の周辺を牛耳っている武装商船団。海賊まがいのやり方で、貿易船や客船から金品を巻き上げている。ロンギット海の自由を取り戻すため、戦う？ それとも交渉する？



▲全面対決して力でねじふせるか、それとも交渉してみる？

5 正体不明の地上戦艦

場所：ステップ

広大なステップのどまん中に突然、巨大地上戦艦が出現した。草原を移動しながら、このあたりで取れる薬草を片っ端に集めている。はたして誰が何の目的で造ったのか？



▲草原でとれる薬草を片っ端から集めている。何のために！

6 アリに襲われる村

場所：サバンナ

サバンナ地方の住民たちにとって脅威になっているのは「ダーム」と呼ばれる巨大アリだ。ふと立ちよった村にもダームの群れが襲いかかってくる。はたして大発生の原因は？



◀サバンナにはハンターの集落がある。



▶アリに襲われた村。悲惨な光景だ。

7 鎖国政策の国

場所：ヤウダ

極東に位置する国ヤウダ。この国は、古来より独自の文化を形成してきた。帝国の申し出をことわり、鎖国政策を振りかざすアトエ。この国とうまく同盟を結ぶことはできるのか？



◀ヤウダ王国に建つチョントウ城外観。



▶国王は同盟の申し入れに反対してくる。

バトルテクニック編 戦闘に勝利するためのシステムをチェック！

『ロマサガ２』に限らず、RPGはすべて戦闘をくりかえして、ゲームをクリアーできるのだ。すなわち、戦闘に勝てなければ「ハイ、それま〜で〜よ」状態になってしまう。まずは基本システムを覚えよう。

前作のバトルは時間がかかり、敵の出現率も高かった。この点を改良するため、今回は敵の攻撃を避ける「見切り技」、敵から逃げるための「ダッシュ」など、新しい機能が追加されているんだ。

戦闘コマンド一覧

武器と技
装備している武器か、その武器の技を使用するコマンド。

体術と技
体術（パンチなど）で攻撃するコマンド。

術
覚えている術を使うコマンド。術を選んだあと、相手を選択する。

アイテム(薬)
装備されている薬が使えるコマンド。使う相手を選べるぞ。

防御
Rボタンを押すと出現するコマンドで実行すると防御体勢をとる。

退却
皇帝だけが使えるコマンド。使えば100%戦線離脱ができる。

★戦闘の流れをつかむ



フィールド画面
◀敵キャラがワサワサと動いているぞ。避けるテクニックを会得せよ。

敵と接触



戦闘画面
▶戦闘では、各々のキャラの役割分担をしっかりもたせて戦いにのぞめ。

勝利



戦闘終了
◀おお！　キャラクターがレベルアップしたぞ。

見切り技を覚える

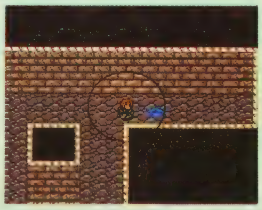
『ロマサガ２』では新たに、「見切り技」という新しい技が追加された。これは戦闘中に覚える技で、敵の特定の攻撃を確実に回避できるようになる。地味だけど、なかなか使えるぞ。



▲特定の攻撃を回避できる。

フィールドを走り抜ける

前作、問題になった敵キャラとの遭遇率の高さが「ダッシュ」機能によりクリアーされたのだ。ダンジョンの中で、敵キャラから逃げるときに使用する。ただし、視野が狭くなるので多用すると危険。



▲Yボタンで実行できる。

フォーメーションタイプの選択がポイントになる

デザートフォックスフォーメーションの説明

皇帝が陣形の最前列に位置して、戦闘の指揮をとるタイプだ。自分の身を危険にさらして戦うのも、皇帝として必要なことである。

前列
皇帝と前列二人の攻撃力のパラメータがアップ。皇帝は防御力とすばやさも上がる。



後列
後列の二人は、前列の三人の支援をするのが役目だ。仲間の体力回復や術攻撃をしよう。

すこしでも戦闘を有利にしようと思うのなら、陣形を有効に使うのだ。なぜなら、この陣形こそ戦局を左右する重要なキーポイントになるからだ。

組む陣形のタイプによって、各キャラの特定のパラメーターが、アップする効果がある。今回は、たくさんある種類の中から３タイプを紹介する。

ムーフェンスフォーメーション



◀防御タイプの陣形だ。全員の防御力がアップするぞ。

インペリアルアローフォーメーション



◀敵陣に突撃するための陣形だ。全員のすばやさがアップする。

バトルテクニック編

属性を考えて術を使いわけろ！

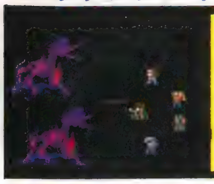
前作の『ロマサガ』でもそうだったけど、戦法（ほかのゲームでいう魔法のこと）は異なる5種類の系統にわけられている。天、火、風、水、地がそれであり、それぞれの系統には5種類の術法が存在する。

また、術法の系統には相性があり、「相性の悪さ」を反属性という言葉で表現している。

天系

光を源とする術法。どの系統の術に対しても、反属性を持たない。

ギャラクシィ



◀宇宙から光の矢を呼ぶ術だけあって派手だ！

火系

火を源とする術法。水系の術法に対して反属性を持つ。

黒点破



◀召喚魔法の一種で、敵を巨大な竜に襲わせる。

風系

風を源とする術法。地系の術法に対して反属性を持つ。

ミサイルガード



◀防御系の術で、敵の飛び道具の命中率をさげる。

かけ合わせ術

反属性を持たない二つの術法をかけ合わせて、つくる強力魔法である。

熱風

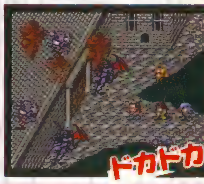


◀火と風の術法をかけ合わせた術だ。

地系

土を源とする術法。風系の術法に対して反属性を持つ。

ストーンシャワー

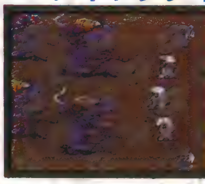


◀たくさんの巨大な岩を敵に降り落とす。

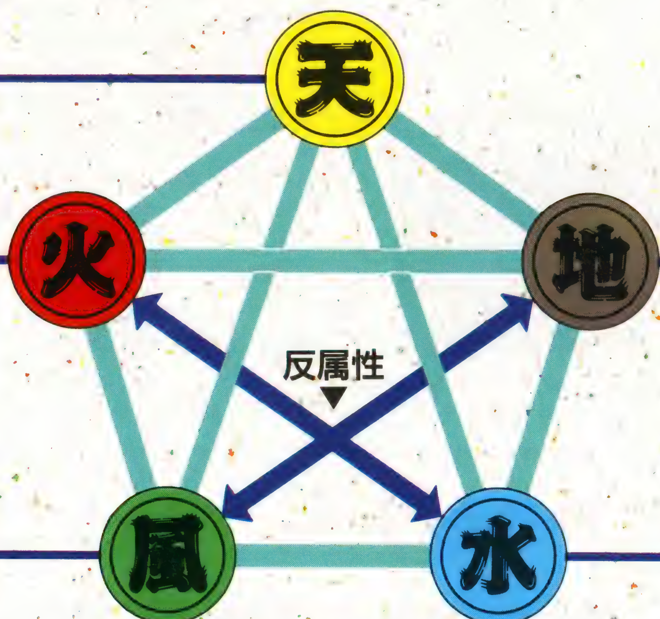
水系

水を源とする術法。火系の術法に対して反属性を持つ。

クイックタイム



◀パーティー全員の攻撃速度を早める術だ。



術による攻撃手段として、2種類の術法をかけ合わせて強力な術を作る方法がある。しかし、反属性同士をかけ合わせることはできない。また、術による攻撃も術と敵キャラの相性により、あたえられるダメージの量が変化する。かける術と標的である敵キャラの属性の相性がよければ大ダメージをあたえられる。

属性別術リスト

▼〔火の属性〕

火	ファイアーボール	遠	大気中から火の玉を生成し、敵に投げつける。
火	セルフバーニング	遠	身体のまわりに炎の壁を作り、火炎・冷気攻撃を防ぐうえに、触れる者にダメージを負わせる。
火	フレイムウィップ	遠	炎のムチで敵にダメージをあたえる。ムチは巻きついて、攻撃された相手は行動不能になる。
火	黒点破	遠	冥界より黒炎竜を呼び、敵1体の生命を奪う。アンデッド系には無効。
火	リヴァイヴァ	遠	炎エネルギーによりHP・ステータスが全回復。

▼〔風の属性〕

風	ウインドカッター	遠	風のカッターを作りだし、敵を切りきざむ。
風	エアスクリーン	遠	仲間1人のまわりに薄い空気の膜を作りだし、防御力を上げる。とくに電撃系攻撃には有効。
風	ミサイルガード	遠	風の精を呼びだし、その力で弓矢などの攻撃をそらしやすくする。
風	体力吸収	遠	敵1体からHPを吸収し、自分のものにする。アンデッド系には無効。
風	風神剣	遠	風をまとめて強力な剣の形にする。

▼〔天の属性〕

天	ライトボール	遠	光の玉をぶつけて敵全体にダメージ。同時にくらやみ状態にする。
天	月光	遠	やわらかい月の光で仲間1人のHPを回復する。
天	太陽光線	遠	太陽光線を一点に集めて、敵1体を攻撃する。
天	ソードバリア	遠	光の剣を作りだし、敵の物理攻撃をはじく。
天	ギャラクシィ	遠	銀河の中心から光の矢を呼びだし、敵全員にダメージをあたえる。

▼〔水の属性〕

水	生命の水	遠	聖水を作りだし、味方1人のHPを回復する。
水	元気の水	遠	聖水を作りだし、味方1人のステータスを回復する。
水	霧隠れ	遠	身体のまわりに霧を発生させて敵の攻撃を当たりにくくする。
水	水舞い	遠	身体のまわりに水の鎧を作り、防御力を上げる。とくに火炎系攻撃には有効。
水	クイックタイム	遠	味方全員の攻撃を速くする。

▼〔地の属性〕

地	金剛力	遠	戦闘中の味方1人の腕力を上げる。
地	足がらめ	遠	地面からツタなどの植物を発生させ、前列にいる敵のすばやさをさげる。
地	アースヒール	遠	大地の精気を集めて仲間1人のHPを回復する。
地	ストーンシャワー	遠	大気中に巨大な岩を生成し、敵全員の頭上に降らせる。
地	金剛盾	遠	強力な盾を作りだして敵の攻撃をふせぐ。

▼〔かけ合わせ術〕

火地	炎の壁	遠	巨大な炎の壁を仲間の前に作りだし、熱と冷気から全員をまもる。
火風	熱風	遠	熱風を起こして敵全体に火／風属性の大ダメージ。
水風	召雷	遠	雷を呼んで敵全体に水／風属性の大ダメージ。
天火	クリムゾンフレア	遠	真紅の光が敵1体を焼き、大ダメージ。
天風	太陽風	遠	光子の嵐を巻き起こし、敵全体に大ダメージ。

※表内にある「遠」は、術の射程を表しています。

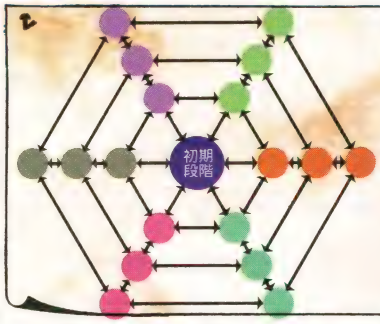
同系統の武器を使って技を極める

バトルテクニック編

同系統の武器を使え

『ロマサガ２』の武器は、剣系、大剣系、小剣系、斧系、棍棒系、槍系、弓系、体術系の８系統に分類されている。

また、武器を使い込むことによって、その系統の技を覚えることができるのだ。前作では技を武器ごとに覚え、装備をはずすと同時に、それまで覚えていた技は無効になってしまった。今回は、武器系統ごとに技を覚えていくので、一度、武装をはずしても、絶対に技を忘れることはないのだ。

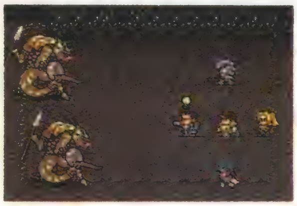


習得技関係図

同じ系統の武器なら最後には、かならず全部（同一系統）の技を覚えられる。また技を覚えていく順序は一定していない。

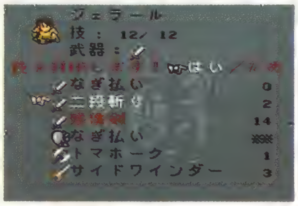
技は戦闘中に覚える

技は戦闘中、ひらめいて会得する。また、いくつかのレベルにわけられていて、同じ系統の武器でも覚える速度がちがうのだ。また、武器を使うキャラによっても技を覚える早さが違ったりする。右の図で技の習得順序の関係を簡単にまとめてみた。



技を封印する

ひとりのキャラが、一度に持てる技の数は８個。そして８個の技があるキャラは、それ以上新しい技を覚えることができなくなる。そんな状況になったときに技を封印するのだ。封印とは技を忘れることだが、技道場にいけば、思い出せる。



8系統の武器を使いわけろ!!

『ロマサガ２』に登場するたくさんのキャラにはそれぞれ得意な武器があるぞ。

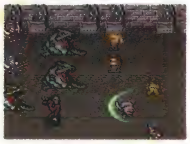
系統別武器紹介

『ロマサガ２』に登場する武器の数は、35個（体術は含まない）以上ある。系統だけでも８種類があり、各系統には、それぞれの特徴があるので、最適のキャラをえらんで装備させよう。

剣系（接近戦用）

もっともポピュラーな武器系統。ほとんどのキャラが扱える。

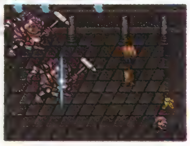
音速剣
▶すばやい太刀さばきで、遠くの相手を切りさく技。



大剣系（接近戦用）

刃わたりと重量があるため、両手で持つ武器。破壊力は絶大だ。

強撃
▶ジャンプをしたまま、相手に切りかかる荒技。



小剣系（接近戦用）

重量が軽く、ほかの剣より破壊力はないが、機動力がある。

スクリュードライバー
▶剣先を高速で回転させ、相手の体内にねじりこむ技。



斧系（接近戦用）

大剣とほぼ同等の破壊力を持つオノである。こちらも両手用の武器。

高速ナブラ
▶すばやい動きで相手を攪乱しながら、3回攻撃する。



棍棒系（接近戦用）

鉄球のついたものや、棒だけのものもあるが、どちらも力まかせである。

地裂撃
▶相手の足もとに、小地震を発生させ、動きを止める。



槍系（遠近兼用）

後方からの攻撃もでき、攻撃力もあるので状況に応じて使いわける。

串刺し
▶前列の敵を突き通して、後列の敵をもつらぬく。



弓系（遠近兼用）

基本的には、後方からの支援武器。攻撃範囲がひろく敵の迎撃に最適。

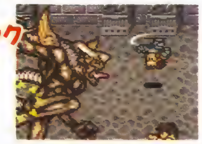
バラージシュート
▶束ねた弓を一気にはなち、複数の敵を攻撃する技。



体術系（接近戦用）

道具に頼らず、おのれの肉体を武器にして攻撃する。

カポエラキック
▶身体を縦回転させて相手に強烈なケリを叩きこむ技。



開発者から君へ

ROMの容量が前作の倍になり、絵、音楽、内容とも、パワーアップしています。とくに音はサンプリング音源を活かしたものを使用しています。内容も、主人公が皇帝という独特の設定をし、それに合わせた世界観、ゲームシステムを作りあげています。

『ロマサガ２』のプレイのしかたは、情報収集をやって、そのうえで直感を働かせてください。バトルでは退却しないことが重要です。技や術を使って、派手に戦ってください。フリーシナリオは、やればやるほど味が出てきます。自分自身のやり方で、じっくり腰をすえて楽しんでください。

（スクウェア／河津秋敏）

武器の種類&技データ大公開

戦闘に勝つために、必要な武器と技のデータをリストにまとめたぞ。ぜひ参考にしてほしい。

全武器リスト

『ロマサガ2』に登場する武器系統は、全部で7種類ある。ここでは系統別に現在、公開されている武器を紹介しよう。

▶剣

長剣	標準的な武器。
鋼鉄の剣	高度な鍛練を行うことで刀身の強度を増した剣。
ハルモニアの剣	ハルモニウム合金で作られた剣。軽く、強い。
三日月刀	船乗りや遊牧民たちが好んで使う、まがった剣。
黒曜石の剣	黒曜石の刀身を持つ剣、非常に硬い。

▶大剣

大剣	両手で使う大型の剣。
クレイモア	広刃の剣。
ツヴァイハンダー	細く長い大剣、とくに握りが非常に長い。
青竜刀	大きくまがった幅広の刀身を持つ重量級の大剣
ハスタートソート	握りが長めに作られていて片手でも両手でも振るうことのできる剣。

▶小剣

フルーレ	フルーレ、突き刺す武器である
レイピア	レイピア、刃がついているので斬ることも可能
エペ	フルーレをより実戦的に長く、鋭くした武器
カットラス	扱いやすい片刃の小刀、フルーレなどと比べると短く、刃が厚い
エストック	火かき棒の先端をとがらせたような形状の小剣、盾を上回る貫通力をほこる

▶斧

戦斧	戦闘用の両刃の斧。
ブロードアクス	柄を長く、刃を厚くして破壊力を増した戦斧。
レディホーク	魔法の斧、柄に鷹の羽根飾りがついている。
バイキングアクス	武装商船団愛用の斧、投てきのため小型だが刃は鋭く、破壊力は損なわれていない。
グレートアクス	非常に長い柄と大きな刃を持つ斧。

▶棍棒

メイス	メイス。
バトルハンマー	戦闘用のハンマー、形状は頭の小さいつるはしに似ている。
シルバーハンマー	銀でコーティングされたバトルハンマー。
タンブラーロッド	細いステッキ状の杖、握りにだるま状の二連の水晶球が使われている。
スリッジハンマー	巨大なハンマー、形状はバトルハンマーよりは通常のハンマーにちかい。

▶槍

ロングスピア	両手用の長槍。
ランサー	三叉の槍。
なぎなた	薙刀。
ハルベルト	ハルベルト、槍と斧が一体化したような武器。
金剛石の槍	穂先がダイヤモンドの槍、強い貫通力をほこる。

▶弓

長弓	弓。
強化弓	薄板をはり合わせることで強度を高めた長弓。
剛弓	裏打ちし、鍛えることで高い強度を持たせた弓。
ウインクキラー	ガラス細工の魔法の弓、通常の矢ではなく、光の矢を射ちだす。
エルダーボウ	古い樫の木の弓、見かけによらず弓力が強い。

全技リスト

術と同じく戦闘に必要不可欠な攻撃手段である、技のデータリストを系統別に紹介しよう。

▼棍　棒

返し突き	近	攻撃間際に武器を回転させる事により、フェイントをかけて敵の防御をはずす
脳天割り	近	敵の頭部を痛打し、脳震盪を起こさせて睡眠状態にする。
骨砕き	近	敵の骨をくだき、攻撃力をダウンさせる。
削岩撃	近	叩きけずるように4回攻撃し、ダメージをあたえる。
ダブルヒット	近	2回攻撃する。
地裂撃	近	敵の足元に小地震を起こして身動きを取れなくする。レベルが上がれば全体の敵に有効になる。
クラントスラム	近	敵の足元に大地震を起こし、亀裂を生じさせて全員に大ダメージをあたえる。
オゾンビート	近	敵の周囲の空気を激しく振動させ、細胞を破壊することにより大ダメージをあたえる。
フルフラット	近	頭上高く舞い上がり、強烈な一撃で敵を倒す

▼斧

アクスホンバー	近	斧を横一文字に構えたまま敵に突進し、ダメージをあたえる。
トマホーク	遠	斧をブーメランのように投げつける。遠心力により盾をも突き破り、防御は不可能。
一人時間差	近	フェイントをかけて攻撃するため、タイミングをはずされた敵は防御がおろそかになる。
ヨーヨー	遠	斧をヨーヨーのように何度も投げつける荒技。レベルが上がるほど投げる回数が多くなる。
大木断	近	樹齢1000年の巨木をも一撃で叩き切るほどの破壊力を秘めた技。
ブレードロール	近	斧を振り回しながら敵陣へ突っ込み、全員に大ダメージを負わせる。
次元断	遠	次元にひずみを生じさせ、その亀裂に敵全員を一瞬の内に閉じ込めてしまう
高速ナブラ	近	すばやい動きで3回攻撃。あまりの速い動きに3人に分身して見える。
マキ割りスペシャル	近	自らの身体をすばやく回転させながらジャンプし、その力を利用して敵を叩き切る

▼槍

足払い	近	敵の足元を払い、転ばせて動きを止める
二段突き	近	敵の上半身と下半身に1回ずつ、2回突きを入れる。
稲妻突き	近	矛先に蓄積した静電気を、鋭い突きとともに敵に叩き込む
串刺し	近	前列の敵を貫通し、後列の敵をも刺し貫く。
チャージ	近	極限までためた気を矛先に集中し、敵に叩きつける。
エイミング	近	極限までたかめられた集中力により、命中率100%の突きを繰り返す。
風車	近	武器を回転させ、相手からの攻撃を跳ね返し、逆にダメージを負わせる
一文字突き	近	強力な突きで衝撃波を発生させ、同一線上の敵にダメージをあたえる。
活殺化石衝	近	矛先で印を結び、敵1体を石化する。
スパイラルチャージ	近	チャージにさらに回転を加えて強化した技。
活殺獣神衝	近	敵の秘穴を突き、相手のすべてのパラメーターを下げてしまう奥技

▼弓

瞬速の矢	遠	目にもとまらぬ早さで矢をうち出し、先制攻撃をしかける
でたらめ矢	遠	闇雲に多数の矢をうち、敵全体にダメージを与える。
影ぬい	遠	敵の影を縫いつけ、しばらくの間身動きを取れなくする
ワイルドハンター	遠	矢をうち出す時に捻りを加えることにより回避しにくくし、とくに獣系のモンスターにダメージをあたえる。
アローレイン	遠	多量の矢を上に向けてうち出し、敵全体の頭上に矢の雨を降らせる。
二本射ち	遠	すばやく動くことにより分身し、2発の矢を敵にうち込む。
イド・ブレイク	遠	かすめる時の衝撃波で中枢神経をおかし、敵を錯乱状態におとしいれる
影矢	遠	必殺の急所に矢をうち込み、影矢の名のとおり一撃で死にいたらしめる。
バラージシュート	遠	束ねた矢をまとめて放ち、全体を攻撃する
落鳳破	遠	強力な衝撃波を発生させ、とくに空を飛ぶモンスターには大ダメージをあたえる。

▼剣

なぎ払い	近	敵を威嚇して、相手の動きを1ターンだけ止める。
パリイ	近	敵の物理攻撃を剣先で受けながす。
三枚下ろし	近	敵を2回攻撃で三つに切りきざむ。
短冊斬り	近	相手を4回攻撃でスダレ状に切りきざむ。
みじん斬り	近	跡形もなく敵を切りきざみ、ダメージ倍増。
線斬り	近	すばやい剣の動きで5回攻撃し、細かく切りきざむ。
空圧波	近	風圧で空間をゆがめ、亀裂を起こす。相手HPの多いほど大ダメージ。
十文字斬り	近	聖なる十字を敵に刻印する。アンデッドに有効。
つむじ風	近	すばやい剣の動きで無数の旋風を起こし、敵にダメージをあたえる。
音速剣	遠	すばやい太刀筋で相手を攻撃。
光速剣	遠	目に見えぬほどすばやい太刀筋のため、盾では防ぐことが出来ない。
真空斬り	遠	空気中にカマイタチを発生させ、大ダメージを負わせる。
残像剣	遠	すばやい動きで分身し、敵全員を切りつける。

▼大　剣

みね打ち	近	刃と反対の部分で敵の運動中枢を叩き、1ターンの間動きを止める。
巻き打ち	近	切りつける前に剣を回転させ、遠心力を利用してダメージをあたえる。
強撃	近	ジャンプし切りつけることにより、全体重をかけて攻撃する。
ディフレクト	近	剣の大きさを盾として利用し、敵の物理攻撃をかわす。
切り落とし	近	敵のウイークポイントを断ちきり、1ターンの間動けなくする。
燕返し	近	上段から切りつけ、返す刀で切り上げて2回攻撃する。
水鳥剣	近	水鳥の動きを模した華麗な動きから、すばやい攻撃を繰り出す。
無無剣	近	目を閉じて敵陣へ突っ込んでいき、ランダムに敵1人にダメージ。
無明剣	近	敵の気配だけを読み、切りつける達人技。盾での防御は不可能
流し斬り	近	重い大剣を振り回すように相手にヒットさせる。あまりのダメージに切られた相手は攻撃力が落ちる。
乱れ雪月花	近	攻撃の際に舞い散る雪の幻覚を見せ、敵の攻撃力を下げる。
清流剣	近	流れる川の水のごとく無駄のない動きで敵に近づき、すばやく切りつける。

▼小　剣

フェイント	近	敵の眼前で剣先を振ることにより、一瞬相手がひるみ、動きがとれなくなる。
感電衝	近	静電気を剣先に集中させ、敵の体内に送り込む。相手は麻痺してしばらく動けない。
サイドワインダー	近	細い剣先をヘビのようにしならせて敵をえぐる。カエル型モンスターにとくに有効。
マリオネット	近	剣先を振動させて軽い催眠波を出し、敵味方関係なくターゲットに攻撃を集中させる。
スネークショット	遠	サイドワインダー強化版。衝撃波を生むことにより複数の敵を攻撃することが可能。
マタドール	近	小剣のしなやかさを利用して、敵の物理攻撃を受けながす。
乱れ突き	近	相手の急所を突きながら、4回攻撃する。
プラズマスラスト	近	大気中の電気を剣先に集め、敵に放電する。
スクリュードライバー	近	高速で剣先を回転させ、敵の体内にねじ込む。
幻惑剣	近	すばやい動きで敵のまわりを動き回って攪乱し、ダメージを与えると同時に動きを止める。

▼体　術

キック	近	足技の基本形。
ソバット	近	ムエタイ式後方回し蹴り。遠心力を利用してキックの威力を倍加させる。
カウンター	近	敵が物理攻撃を仕掛けてきた時に、紙一重でかわし倍の威力のパンチを叩き込む。
猫だまし	近	敵の前で手を叩き、敵をひるませて動きを止める。残念ながらアンデッド系には効かない。
集気法	近	丹田（気を集めるツボ）に気を集中し、自らのHPを回復する。
気弾	遠	眉間の部分に気を集中して気功弾を作り、それを敵にぶつける。
コークスクリュー	近	パンチを打つ際、拳・肘・肩を内側にねじるように突き出し、強力な破壊力をうみ出す
不動金しばり	遠	全身より気を発散させ、敵を金縛りにしてしばらくの間身動きを取れなくする。
カポエラキック	遠	逆立ちした状態で回転し、強烈な蹴りを浴びせる。
マシンガンジャブ	近	無数のすばやいジャブを敵に見舞う。
ジョルトカウンター	近	敵からの物理攻撃に対し、全体重をのせた重いパンチ（＝ジョルト）で強烈なカウンターをくらわせる
クワドラブル	遠	身体を激しく回転させ、連続して回し蹴りをくらわせる。
活殺破邪法	遠	気を拳に一点集中させて、強烈な正拳突きで相手の体内に送り込む。アンデッド系に絶大な効果あり

※表内にある「遠」「近」は、技の射程を表しています。

namcot

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



ビジュアルバトル、極まる。

TVアニメそのまま！超キレイなビジュアル(ヴィジュアル)と迫力の音声合成(ボイス)。霊丸(レイガン)さく裂！霊剣(れいけん)がのびる。黒龍波(こくりゅうは)が吠(ほ)える。薔薇棘鞭刃(ローズウィップ)がうなりをあげる!!

戸愚呂(とぐろ)100%を打ち破れ！



原作にそったストーリーモードで、暗黒武術会までの名勝負を再現。**そして**フリー対戦モードで、全18選手の夢の対決が実現する。





「遊び」をクリエイトする———
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2−1−21



大型アクションゲームロックマン最新作・未来派ニューヒーローの誕生!!

ROCKMAN X

SFC

■カプコン　■9500円〔税別〕　■12月17日発売予定

■アクション　■12メガ　■パスワード

8大ハンター大公開!!

FC版ロックマンから、およそ100年後の未来。新たなる人類の危機にたちむかう、新〝ロックマンX〟の冒険だ!!

全人類の命運を握るレプリロイド〝ロックマンX〟!!

100年後のヒーロー

小さな体に、驚異的なパワーと純粋な正義感を一杯詰め込んで、どんな巨大な敵にも臆せずに挑戦していくロックマン。

現代、どのゲームにもある程度加味されている、この「正義感」を、これほどシンプル、かつストレートに表現したゲームはほかにない。もちろんFC版で採用されている画期的な応募システム(一般からの応募で、ステージボスのデザインや特色をきめる)も、人気の秘密ではある。

今回、シリーズ最新作としてSFC版で発表されたこの『ロックマンX』は、ロックマンの時代から100年後の未来都市を舞台とした、いわば〝ロックマン外伝〟である。プレイしてみて、その完成度に感心したが、同時に奇妙な違和感を覚えた。SFCならではのリアルなヴィジュアルだからだろうか？　もちろん、それもあるのだが……。

その理由のひとつは、おなじみの宿敵、Dr.ワイリーの不在にある。彼は、もちろん悪役ではあったが、それと同時に愉快な狂言回しでもあった。ワイリーの製作する敵キャラは、どこか〝可愛らしさ〟を秘めた三枚目的な要素をもっていたのだ。

『ロックマンX』での敵キャラは、あくまで異常をきたしたメカニカルな装置、感情移入を許容する甘さはない。ストーリー設定にも、FC版のロックマンより、もっと切羽詰まった緊張と孤独が漂っている。

温かく彼を迎える研究所の仲間や、サポートキャラのいない孤独な冒険。それが、100年後のヒーロー〝X〟に課せられた、新しい自分との戦いなのだ。



▲近未来のサイバーな世界を舞台に、新たなる戦いが始まる……。



西暦21XX年、再び恐怖が人類を襲う!!



▶反乱を起こしたレプリロイド〝Σ〟の手によって、あらゆる場所が恐怖のステージになる。



▲カプセルによって、パワーアップするX。

21XX年、レプリロイドは、人間と共存していた。

ある日、故障者を抹殺するはずのハンター〝Σ〟が反乱を起こした。〝Σ軍団〟から人類を守るべく、Xと仲間ZEROがたちむかう。

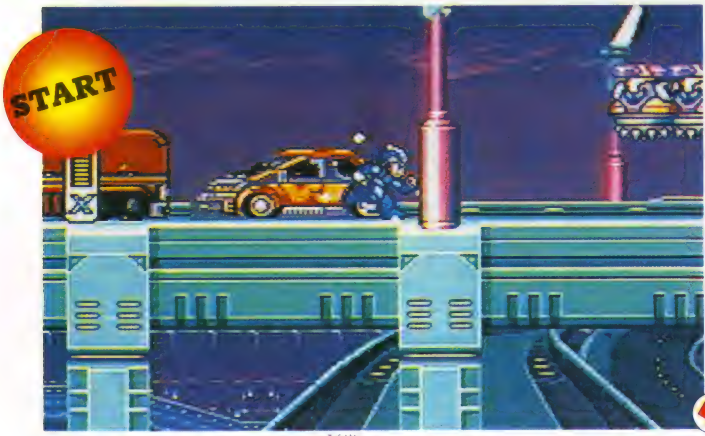
人気ゲームロックマン、ついにSFCで登場!!



▲人気のFC版ロックマン。11月に『ロックマン6』が発売された。

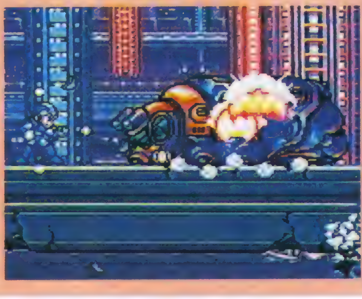
'87年12月発売の第一作『ロックマン』以来、FCの中心ソフトとして人気を集めてきたロックマンシリーズ。新作『ロックマン6』はFC版だが、今回、初めて『ロックマンX』がSFC版として登場。SFCならではの新システムに注目しよう!!

オープニングから、ZERO登場。そして旅立ち……。



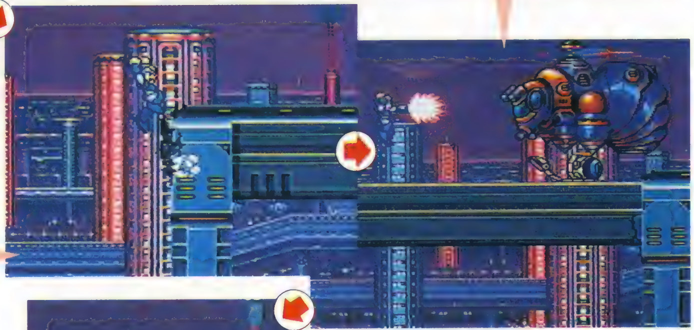
▲オープニングは、廃車の転がる荒廃したハイウェイが舞台だ。暮れかけた未来都市のイルミネーションが、人類の危機を物語っている。

巨大昆虫型メカニロイド



▶その重量にたえきれず落下。ここも〝壁登り〟でクリアー。

探索用メカ「ボール・ド・ボー」を内蔵。自らもショット・ミサイル攻撃システムを搭載したヘリタイプメカニロイド。撃墜すると、ハイウェイごと落下する。



▲ミサイルと「ボール・ド・ボー」の動きに注意しながら頭部にショットをたたき込め!!

崩れかけたハイウェイで動きを覚えよう

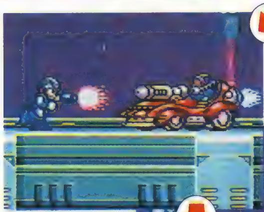
▶あちこちに崩れおちる足場が設定されていて、〝壁登り〟の練習ができる。

『ロックマンX』では、メインの8大ハンターステージの前に、オープニングステージが用意されている。このステージには、さまざまなトラップがあり、三角蹴りによる〝壁登り〟などの、基本アクションを覚えることができる。同時に、ステージのラストではサブキャラZEROが登場して、Xの冒険の方向性を示してくれる。

新アクション〝三角蹴り〟



▲壁の方向に十字キーを入れジャンプ。繰り返せば〝壁登り〟だ。



▲後半の敵はレプリロイドの暴走族「ロードアタッカーズ」。ボスバトルへの序章だ。



危機一髪!! ZERO登場!!

▼敗北したXにパワーアップの可能性を説くZERO。ここから本当の戦いが始まる。



▲ステージボスは強敵「ヴァヴァ」。倒される寸前にZEROの救いの手が……。



SYSTEM

アイテムパワーUP

隠されたカプセルを探し出せ！

八つのステージのどこかに、四つのカプセルが隠されている。このカプセルに入ってパーツを装備することにより、頭部・胸部・腕部・脚部が、それぞれパワーアップする。



◀カプセルを設置したのは誰なのか……？

特殊武器パワーUP

ステージボスを倒して入手せよ！

FC版のロックマンシリーズと同様に、ハンターを倒すとそのハンターが使用していた武器パーツを装着できる。武器の特性をつかんで、バトルを有利に進めていこう。



◀特殊武器パーツは、武器エネルギーで始動する。

8大ハンター特殊武器&ハンターステージ一挙公開!!

8大ハンター特殊武器を徹底研究!

Xを狙う8大ハンターたちの特殊武器を、FC版と比較して研究してみよう。

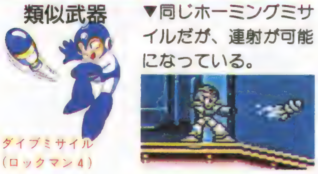
●FC版『ロックマン4〜6』の中から、類似武器をセレクトしてみた。

★ハンターステージセレクト画面★



HOMEING TORPEDO

類似武器

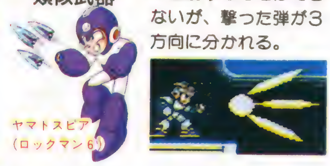


ダイブミサイル(ロックマン4)

▼同じホーミングミサイルだが、連射が可能になっている。

CHAMELEON STIRG

類似武器



ヤマトスピア(ロックマン6)

▼連射することはできないが、撃った弾が3方向に分かれる。

PRESSURE SHIELD

類似武器



ウォーターウェイブ(ロックマン5)

▼全面をカバーする攻撃弾なので、うまく使えばバリアーになる。

FIRE WAVE

類似武器

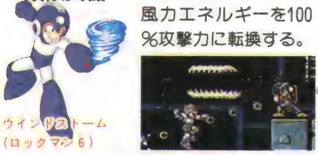


フレイムブラスト(ロックマン6)

▼火炎パワーを腕に集めることで、高熱の火炎放射を可能にした。

STORM TORNADO

類似武器



ウインドストーム(ロックマン6)

▼敵を飛ばすのでなく、風力エネルギーを100%攻撃力に転換する。

BOOMERANG CUTTER

類似武器

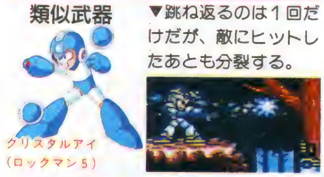


リングブーメラン(ロックマン4)

▼飛距離の調整はできないが、切れ味は数倍強力になっている。

SHOTGUN ICE

類似武器

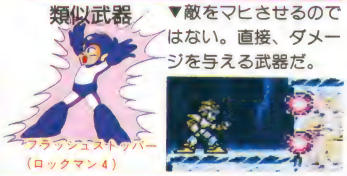


クリスタルアイ(ロックマン5)

▼跳ね返るのは1回だけだが、敵にヒットしたあとも分裂する。

ELECTRIC SPARK

類似武器



フラッシュストッパー(ロックマン4)

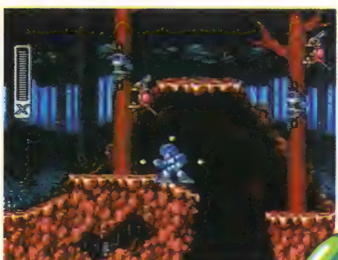
▼敵をマヒさせるのではない。直接、ダメージを与える武器だ。



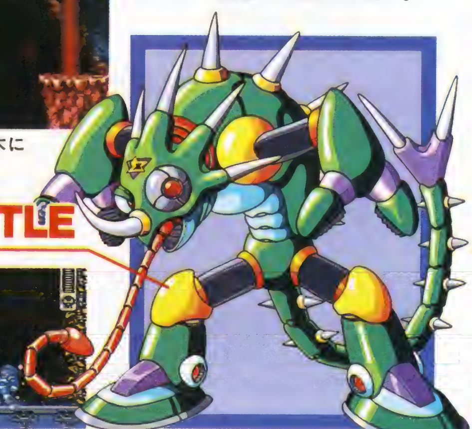
スティング・カメリーオ

メカニカルな森林に見えない敵がひそむ

人工的な森林の中で、昆虫型や動物型の敵が襲ってくる。草に隠れていたり、岩に化けていたりするので、慎重な行動が必要だ。



▲キツツキ型ロボットは木に穴を開けて虫を飛ばすぞ。



BOSS BATTLE



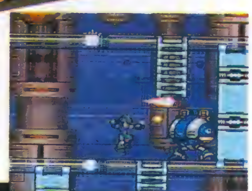
▶背景に溶け込むと無敵に。長い舌や尻尾のトゲで攻撃する。



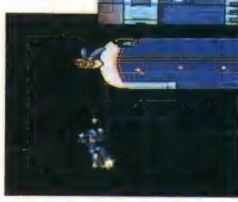
スパーク・マンドリラー

行く手をはばむ、エレキトラップ

発電所にたくわえられた電気を利用したトラップが、数多く仕掛けられている。地面がスパークしたり、突然、暗闇になったりする。



▶スパークをかわしながら、敵を攻撃しろ。



◀暗闇の中を猛スピードで、敵が飛んでくる。



BOSS BATTLE



▶体内で電気をスパークさせ、壁や床に伝導させて攻撃する。



ストーム・イーグリード

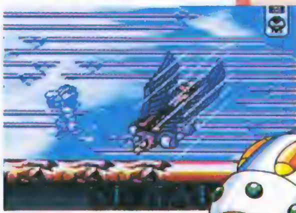
空中戦艦をめざして、移動する足場を進め

敵によって制圧された空港が舞台。小さな足場が空中で上下に動いているため、タイミングを間違えてジャンプすると、下に落ちてワンミスしてしまう。ステージ奥の空中戦艦デスログマーを破壊するとボスバトルになる。

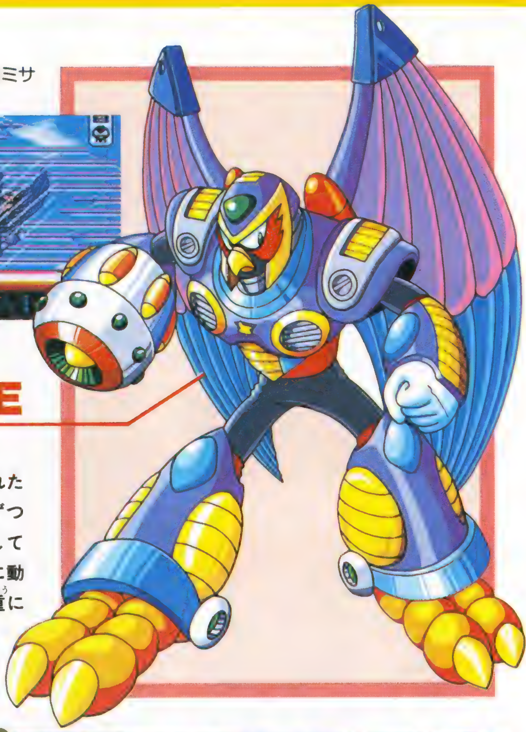


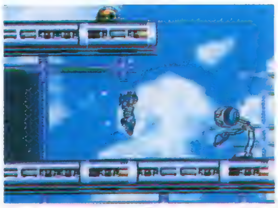
◀管制室の中にはガンボルトが隠れていた。

▼突風、急降下、鳥型ミサイルを使いわける。



BOSS BATTLE





◀足場の安定する場所には、多くの敵が出現。



◀足場の上に置かれた火炎砲台を、1台ずつ破壊しながら移動していく。足場は上下に動いているので、慎重にジャンプしよう。



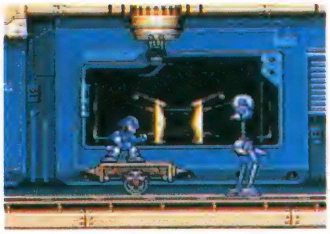
アーマー・アルマージ

トロッコで、高速スクロールを進め！

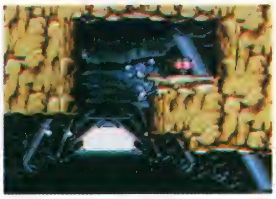
トロッコに乗れば、高速でスクロールできる鉱山ステージ。乗らなくても攻略できるが、後半、敵が大挙して出現するので、無理な戦いをしいられることになる。



◀削岩メカが通り過ぎるのを上でまとう。



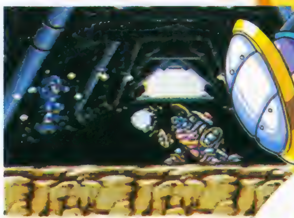
▲トロッコの先のトゲで攻撃できる。



▶ライフの最大値が増えるアイテムをとれ！

BOSS BATTLE





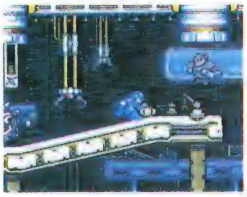
▲全身を丸め、弾丸のようなスピードでボディアタックをしてくる。



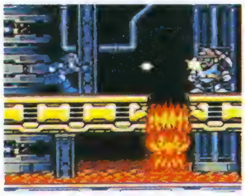
バーニン・ナウマンダー

製造途中のロボットが、無限に出現!?

戦闘ロボットを製造する兵器工場。ベルトコンベアーの上にあるパイプから製造途中のロボットが送り出され、攻撃してくる。溶けた鉄が吹き出す場所や、プレスのトラップも仕掛けられている。



◀レーザーで攻撃してくるロボットを、破壊しながら進め。



◀敵に気をとられていると、下から溶けた鉄が吹き出してくる。



▶鉄球をジャンプでかわし、戻るまえにショットを打ち込め。

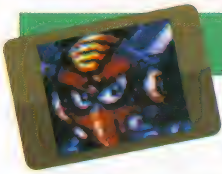
BOSS BATTLE



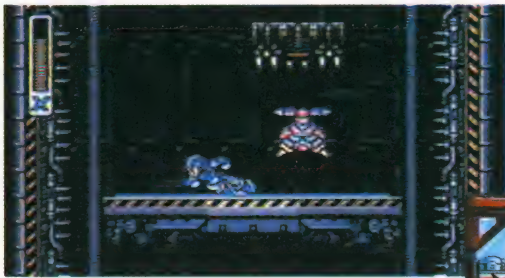


▶ジャンプの振動で動きを封じ、超高熱の火炎で攻撃してくる。

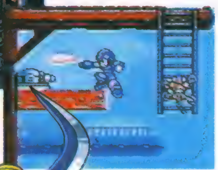
ブーメル・クワンガー



最上階をめざして塔をつき進め！



◀エレベーターとトゲの障害物に、はさまれるな。

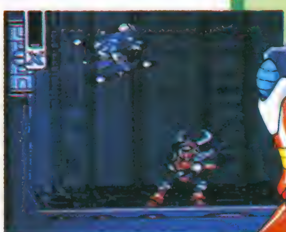


▼砲台を壊しながら、塔の外壁を登っていこう。

最上階で待つボスをめざし、塔の内部から外壁へと進んでいく。敵の数はそんなに多くはないが、光線に引っかかると発射されるレーザー砲には意外と手を焼く。

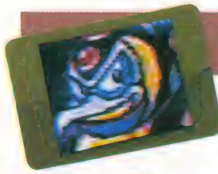
BOSS BATTLE





▶瞬間移動で自由自在に出現。角は相手をはさむだけでなくブーメランとしても使える。

アイシー・ペンギーゴ



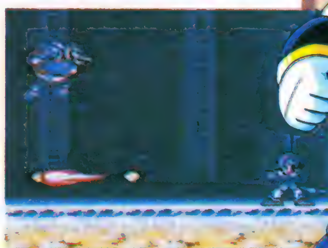
美しき銀色の世界を、敵の手からまもれ！

雪と氷に覆われているが、滑ることはない。出てくる敵も比較的倒しやすいので、早めにトライしてみよう。中盤には「X」が操縦することのできるロボットも用意されている。いっきにクリアーも可能なはずだ。



▲ウサギ型ロボットは雪に隠れて見えないことも。

BOSS BATTLE



▲氷や吹雪を操って攻撃してくる。パターンをよんで反撃だ。



ランチャー・オクトパルド





▲胴体にのって頭を攻撃し、反転するときにジャンプで乗り換えよう。



▶飲みこまれたら、すぐに中から攻撃して脱出しよう。



▶二〜三匹で出現し、丸くなって体当りをしてくる。

大型魚類タイプのメカニロイドが出現！

海の中を進むステージ。クジラ型、アンコウ型、ウツボ型など、大型魚類タイプのメカニロイドが襲ってくる。海中はジャンプが通常より高くなるので、油断しているとトゲに着地してしまう。



▲うず潮で引き寄せ、エネルギーを吸う。ミサイルにも注意。

BOSS BATTLE



開発者から君へ

いよいよ発売になる『ロックマンX』。今回は、とくにキャラクターの細やかな動きに注目。アクションシーンの状況に合わせて、キャラの表情やポーズが微妙に変化するんだ。たとえばXなら、体力がなくなると苦しそうに肩で息をする。ボスキャラも自分の攻撃がうまくヒットするとニヤリと笑う。ボスキャラの登場シーンもひとりひとり違ったりする。ランチャー・オクトパルドの挑発ポーズなど、腹立たしいけど笑えるんだな、これが。余裕があったらチェックしてみてね。



カプコン広報担当者

すーぱーぷよぷよ



ゲーセンや家庭用ゲーム機で登場し、一躍、人気者となった、あの『ぷよぷよ』が、ついにスーパーファミコンに登場するのだ！

SFC

■バンプレスト　■予価8200円
■12月発売予定　■パズル　■8Mビット

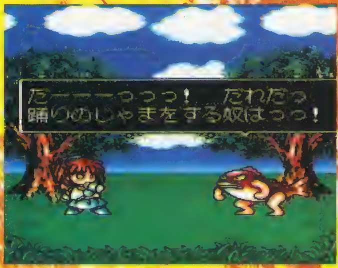
開発者から君へ

あのぷよぷよが、すーぱーになって登場！いままでのぷよと寸分たがわぬ面白さ。連鎖連鎖で相手をばたんきゅ〜。さあみんなすーぱーにぷよろう！（コンパイル／T）

楽しさは単純さにあり

『すーぱーぷよぷよ』は、上から落ちてくる〝ぷよ〟をいかにして画面内から消していくかを競うパズル・ゲーム。〝ぷよ〟を消すには、同じ色のものを縦・横に四つ以上隣接させればOK。

また、落ちてくる〝ぷよ〟は必ず二つひと組となっている。これを＋字ボタンで左右に移動させたり、AやBボタンで90度ずつ回転させ、画面内に接地させていくんだ。真横に倒した場合、どちらかが接地すれば、もう一方も離れて接地点まで落ちていくよ。



▲ひとり用では、かわいいコンピュータとの対戦プレイなのである。



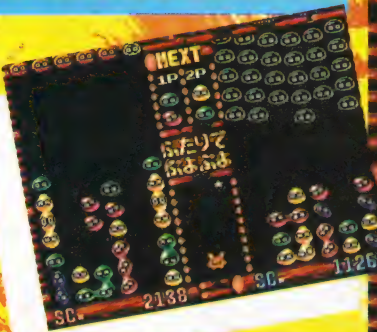
▲落ちてくる〝ぷよ〟を積んでいく。上まで積み上がると、ダメ。

基本ルール 同じ色をそろえていくべし！



画面にある〝ぷよ〟を消すには、四つ以上同じ色をくっつけていけばいい。ただし〝ぷよ〟は縦か横でしかくっつかないため、ななめに同色のものを四つそろえたとしても画面からは消えてくれないのだ。落ちモノパズルとして気をつけるべきルールはこれだけ。すぐに慣れるハズだよ。

なお、ななめ以外ならばどんな形でも大丈夫。L字型に隣接させても消えてくれるぞ。



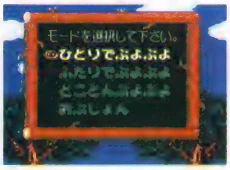
▲対戦プレイでは、消した〝ぷよ〟の量に応じて、大量のおじゃまぷよを相手に送りこむことができる。



▶同色を四つつなげると消えるんだ。

三つのモードで遊びかたイロイロ！

『すーぱーぷよぷよ』には、いろいろな遊びかたのできる、三つのゲームモードが用意されている。コンピュータとの対戦プレイを楽しむ〝ひとりでぷよぷよ〟。自分自身の限界に挑む〝とことんぷよぷよ〟。友だちと勝敗を競う〝ふたりでぷよぷよ〟だ。〝ひとり〜〟と〝ふたり〜〟は、一度に消した〝ぷよ〟の量に応じて、相手におじゃまぷよを送りこみあう熱い戦い！楽しみかたはイロイロ、なのだ。



◀モードは三つ。オプションで、細かな設定もできる。

▼〝ふたりでぷよぷよ〟は、友だちとの対戦プレイのためのモードなんだ。





▲自分自身の限界に挑む〝とことんぷよぷよ〟。お助けキャラも登場。

勝つためのテクニック集

積みかたをおぼえて連鎖消しを狙っちゃえ

〝ぷよ〟を消した場合、その上に積まれていた〝ぷよ〟はどうなるのだろう？　これらは地面や下にある〝ぷよ〟に接触するまで、落下するのだ。この法則を使うと、一度に大量の〝ぷよ〟を消すことができる。これが連鎖消しと呼ばれるテクニック。〝ひとり〜〟または〝ふたりでぷよぷよ〟のモードでは、一度に消した量に応じて相手におじゃまぷよを降らせることができる。勝つためにぜひともおぼえておきたいテクニックだぞ。

右は、どれも連鎖消しのための基本的な積みかた。これらのテクニックをマスターし、画面いっぱいの〝ぷよ〟を連鎖消しできるようになったその時こそ、このゲームの真の快感が味わえるのだ！



■ サンドイッチ法

▲はさまれている〝緑ぷよ〟を消すことで、〝紫ぷよ〟を連鎖消しできる。



■ ずらし積み法

▲右下の赤が消えると、次に緑が、さらに〝紫ぷよ〟が連鎖して消える。



■ 階段積み法

▲左下の赤が起爆剤となり、階段状に積まれた〝ぷよ〟が順番に消える。

組み合わせしだいで大連鎖！

上記を組み合わせての大連鎖。6列5段30個のおじゃまぷよを降らせる赤玉を、四つも送り込んでいる。





赤玉が四つも！



ドラゴンクエストI・II

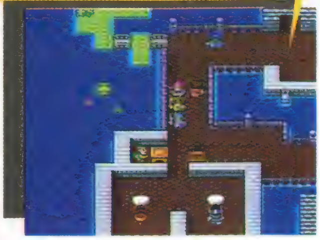
©エニックス

SFC

■エニックス　■9600円（税別）　■12月18日発売

■RPG　■12Mビット　■バッテリーバックアップ

あと24日で，あの日に帰れる!!



だれもが待ちに待ってたあの名作の発売日まで，いよいよ秒読み段階に突入！「IV」や「V」はプレイしたけど「I・II」ははじめてという人はもちろん，FC版をプレイした人も，SFCでどこが変わったのかをしっかりとチェックしよう!!

STAFF　シナリオ　堀井雄二　音楽　すぎやまこういち

FCからSFCへ!!グレードアップしておかえりなさい!!

システム　とにかく親切!!

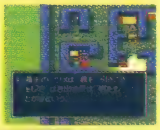
だんぜんプレイしやすくなったSFC版。スピーディーなプレイが楽しめるぞ!!

パスワードがなくなった！



◀バックアップさえあれば、眠い日も安心だ。

便利ボタンでラクチンプレー



▶階段の登り降り、だれかとの会話、宝箱、みーんなワンボタンでOKなのだ。

その他

メッセージに漢字が使われるなど、こまかい気配りがいっぱいなのだ。

グラフィック　2重スクロールで木もれ日が!!





▶この違い!!　FC版では感じられなかった暖かみや，空気の匂いまでもが表現されているのだ。ほんとに森にかこまれた村って感じ。

しばらく見ないうちにキレイになったねえ…

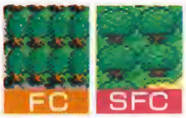
こんなに違う!!　FC版とSFC版

右向け！　勇者



▼FC版では、常に正面を向いていた勇者。まさか横顔が拝めるとは！

生い茂る緑!!



今回は、まさしく広葉樹ってわかるな。

住みごこちバツグンの建物!!



レンガよりログハウス!!

戦闘　迫力満点!!

まるで「V」の画面を見るような，この迫力！　戦闘シーンのアニメは，もはやお約束ね。メッセージもイカス!!



▼たとえば「ほのおのつるぎ」をつかうと、この通り。丸い火の玉が、とんでいくのだ。



Pin-Up Pick-Up

『攻殻機動隊』や『アップルシード』でおなじみ

漫画家 士郎正宗さん

――先月発売になったアクションゲーム『トリネア』のパッケージイラストをお描きになっていますが、最近はゲーム関係のお仕事が多いんですか？



◀『トリネア』（SFC・やのまん・9800円・発売中）

士郎　ええ。近々『アップルシード』（ヴィジッド・来夏発売予定）のパッケージイラストの仕事に入ります。そのほかにも2～3進行中のものがあります。

――仕事の息ぬきは？

士郎　やっぱり映画ですかね。

――お好きなジャンルは？

士郎　なんでも観ますが、気になるのはSF関係が多いですね。

――今回の『HIDE HARD（ハイド ハード）』についてひとこと。

士郎　フルカラー企画なので燃えてます。イメージも膨らんで、下絵のデッサンも描きためています。ただ、しばらくは仕事の都合で本編に入れないのが残念。

――早く続きが見たいですね。

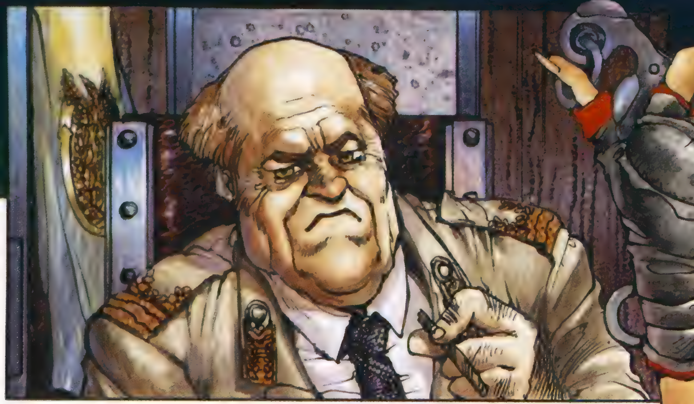
士郎　そうですね。がんばります。



士郎正宗 ゲームファンタジア

PROLOGUE OF HIDE HARD

CONCEPT WRITTEN by NATSUKO HAYAKAWA (PANDORA BOX)
DIRECTED by MASAMUNE SHIROW







この惑星の夜空では、連日幾筋もの流星を見ることができる。それらは微小隕石ではなく、好環境惑星カリステモンへ向かう空間跳躍宇宙船が光速を超えるときに出る光の筋なのだ……☺　この光景は、近くの月や惑星からも観ることができ、じつに美しい……。しかしながら、この船の中に「夢見る移住者」は１人もいない……人工知能に制御されたセボット（センチメートルクラスロボット）の大群とそれらを媒介する大型の「トビネズミ」の女王がコンテナー杯に積まれている。それらはカリステモンに干渉しているもう一種の知的異星生命体「ビランジアン」と戦うための兵器なのだ。

空間跳躍の利点は、一直線に航宙さえしなければ、敵に母星を知られないということである。超空間センサーなるものは、エコーが跳躍速度に達しないし、サイキックセンシングでは、対象の隅々まで五感を飛ばせるにもかかわらず、その正確な位置は把握できないからだ。ヒトもビランジアンも互いの母星を知らず、ゆえに全面戦争は起こらない。

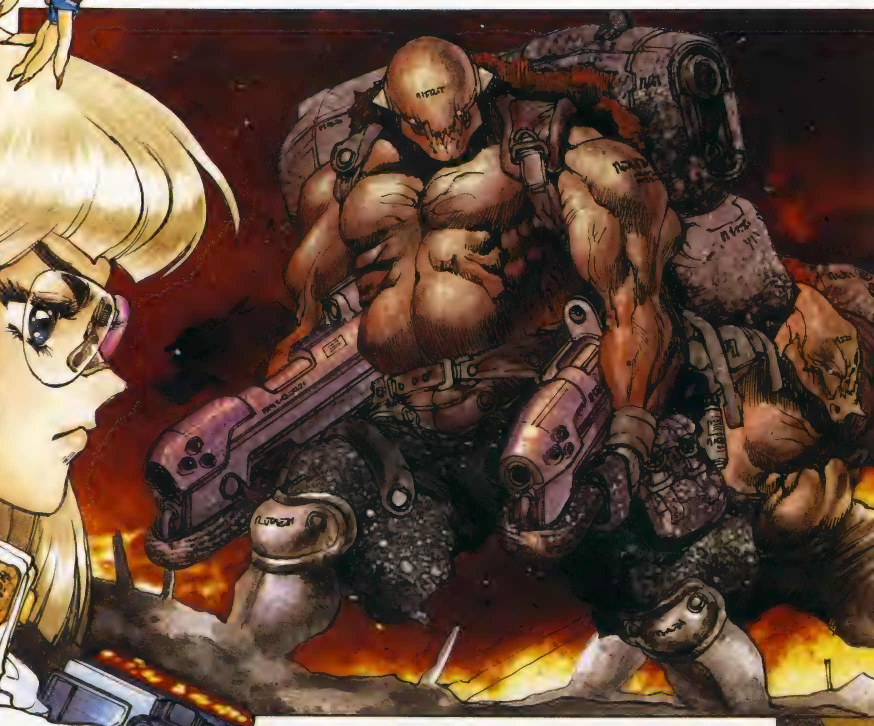
一つの惑星をできるだけ無傷に近い状態で手に入れる目的で、領有権を力で争う場合、戦術的には巨大なパワー兵器よりも、超小型の兵器を惑星じゅうに大量に送り込むほうが効果が高い。このセボットはヒトには危害を加えず、また危険でもない。コンテナのプラント「巣」で増殖、教育、管理され、敵を重病状態に陥れるように造られている（殺すのではない点が重要。死体より病人のほうがコストがかかるうえ、戦意喪失しやすく、遺恨が残りにくい）。

その功あってか、戦況は圧倒的に有利で、敵のセボット制圧にもねばりがなくなり、カリステモン放棄の気配も出始めた。ヒトは最終段階として、外交交渉、１次入植用ヒト型アンドロイド製作を開始する。

このアンドロイドは、高重力下でも俊敏に動作できる強靱なボディや多機能センサー、光電脳、原生小型虫「ファイヤワーム（別名フィラリス）」に対応するアームドスキン等、先端技術の結晶であり、ゆえに最高機密であり、高価であった。『HIDE HARD』は、それらアンドロイドの黎明期に造られたプロトタイプたちの物語である。

これがそのセボット　原寸→

ナイフを手に微笑んでいるのはプロト－5「カンナ」。主人公である。スリングは、130kgのボディを固定したり、各種装備の着脱に使う。すまして立っているのはプロト－7「ロゼッタ」。カリステモン用アンドロイドの技術を応用し造られたSPセクレタリーである。カンナがレベルA－2の超運動を約1200秒続けられるのに対し、ロゼッタはレベルA－1の超運動を約30秒間行える。たとえれば、カンナは高速巡行用、ロゼッタは超高速瞬発用といったところか……。横顔は「ドクトル・シュルツ」。プロト－4～プロト－9の技術顧問、またはそのコピー。



上図は、長期の薬物使用と遺伝子操作により造られた在来型の強化兵。さまざまな素材を駆使したカンナやロゼッタと違い「生物」である（脳に服従機能つき）。 当作は以上のような設定ボードの形で提出する。では、続きはまた次の機会に……再見！

創刊記念 特別企画

講談社人気20大コミック ゲームに

講談社の少年・青年
まんが誌の人気作品が
ずらりせいぞろい!
きみがゲーム化
してほしい作品を
ひとつ選んでくれ!!

1 HAYATE（ハヤテ）



〈月刊少年マガジンに連載中〉

風童氏

強豪チームがひしめくF－I界に、新興チーム・レラのパイロットとして登場した日向俊郎が、天性のドライビングテクニックと野性的なスピードセンスで、サーキットを大暴れする物語。

2 龍狼伝（りゅうろうでん）



〈月刊少年マガジンに連載中〉

山原氏

タイムスリップで、中国の三国志の時代にやってきた少年・志狼が、〝竜の軍師〟として劉備玄徳のもとで縦横無尽の計略を用いて、曹操の大軍を相手に大活躍する壮大なストーリー。

3 DEAR BOYS（ディア ボーイズ）



〈月刊少年マガジンに連載中〉

八神氏

哀川和彦を中心とした瑞穂高校バスケ部が、厳しい練習とがっちりとしたチームワークでライバルチームに立ち向かっていく、スピードと臨場感あふれるスポーツアクション作品。

4 金田一少年の事件簿（きんだいちしょうねん じけんぼ）



〈週刊少年マガジンに連載中〉

さとう氏
金成氏

スーパーファミコンになるといいですね。マニアックな推理ファン向けでなく、だれにでも楽しめるゲームでグラフィックもきれいなものになってほしいと思います。(さとう氏コメント)

5 シュート！



〈週刊少年マガジンに連載中〉

大島氏

自分がハードを所有しているので、スーパーファミコンにしてほしいです。キャラクターは、かわいい絵柄で表現されるといいかなぁ〰〰と思います。(大島氏コメント)

6 はじめの一歩（いっぽ）

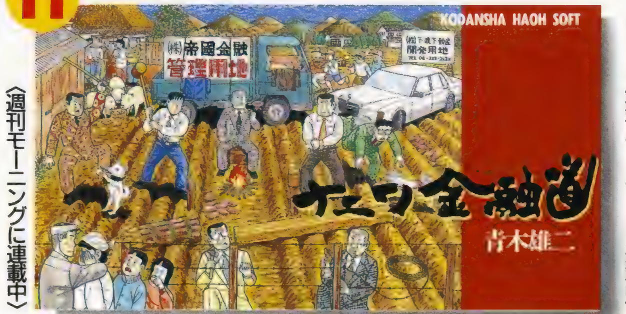


〈週刊少年マガジンに連載中〉

森川氏

ストⅡみたいな格闘ゲームになるといいですね。ファイトの時に各キャラのイメージがうまく再現されるとうれしいです（たとえば間柴のフリッカージャブとか）。(森川氏コメント)

11 ナニワ金融道（きんゆうどう）



〈週刊モーニングに連載中〉

青木氏

いわゆる〝街金融〟の帝国金融に勤める主人公・灰原の目を通して、不渡り、保証人、追い込みなど生々しい金融の世界とそこに生きる人間をリアルに描いたドラマ。

12 REGGIE（レジー）



〈週刊モーニングに連載中〉

GUY・JEANS氏
ヒラマツ氏

日本のプロ野球にやって来た熱血大リーガー、レジー・フォスターが名門球団「東京ジェントルメン」で、強烈な個性と豪快なホームランで観客をひきつける。パワフルなスポーツ作品。

13 ああっ女神さまっ（めがみ）



〈月刊アフタヌーンに連載中〉

藤島氏

猫実工大に通う学生・森里螢一と、天界からやってきた女神・ベルダンディー、ウルド、スクルドが繰り広げる愛と試練のファンタスティック・コメディー作品。

14 GUN SMITH CATS（ガン スミス キャッツ）



〈月刊アフタヌーンに連載中〉

園田氏

作品で使われている銃や車が、ゲームの中で実名でリアルに表現されるといいと思います。また、サウンドやグラフィックにもこだわってほしいですね。(園田氏コメント)

15 寄生獣（きせいじゅう）



〈月刊アフタヌーンに連載中〉

岩明氏

平凡な高校生・新一と彼の右手に寄生した寄生生物の〝ミギー〟。彼らはお互いの命を守るために他の寄生生物との戦いを続ける。戦慄のバイオホラーアクション作品。

16 ネッタイ



〈ミスターマガジンに連載中〉

竹友氏

砂漠やジャングルの熱帯を舞台にカメレオン、カメなどの動物に、スフィンクスのような幻想生物までが登場して展開する、ユーモラスで不思議な世界を描いた作品。

ゲーム化コンテスト

7 行け！稲中卓球部



〈ヤングマガジンに連載中〉

古谷氏 
アクションゲームがいいですね（RPGはダメ）卓球の試合だけでなく、女性・お金・いいアイテムを力づくで奪い取る要素が加わると、おもしろいと思います。（古谷氏コメント）

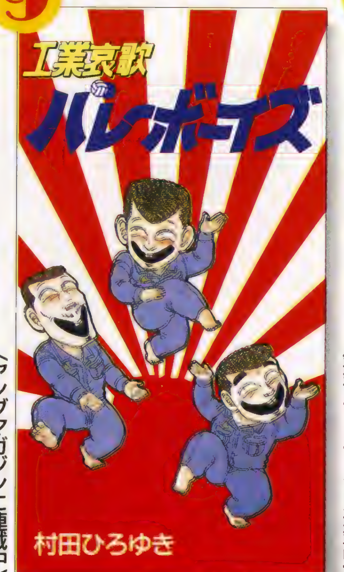
8 お天気お姉さん



〈ヤングマガジンに連載中〉

安達氏 
キャラクターを生かしたセクシーなゲームにしたいですね。ジャンルは麻雀ゲームかな？　仲代桂子と真剣勝負！　桂子が負ければ１枚ずつ脱いでくれるとかね。（安達氏コメント）

9 工業哀歌バレーボーイズ



〈ヤングマガジンに連載中〉

村田氏 
ゲームになるとしたら、ピュアな恋に身をこがす本格青春シミュレーションゲームにしてほしいですね。赤木・谷口・宮本の３人から好きなキャラを選んでスタートだ！（村田氏コメント）

10 沈黙の艦隊



〈週刊モーニングに連載中〉

かわぐち氏 
私はゲームはやらないので良く分かりませんが、２人の息子は熱中してやっているようです。（かわぐち氏コメント）

きみの1票であのまんがががなるぞ!!

17 大車輪



〈ミスターマガジンに連載中〉

望月氏 
組を裏切り逃亡を続ける男・鮫肌黒夫と、新しい生き方を求める女、桃尻としこ。ふとしたきっかけで出会った１組の男女が続ける逃亡をスリリングに描いた作品。

18 てやんでいBaby



〈ミスターマガジンに連載中〉

とみさわ氏 
バリバリのやくざが、記憶を持ったまま赤ちゃんに生まれ変わった。彼・星夫くんと、さやかちゃん、雄大たちのベイビーズが大活躍する、ほのぼののコメディー作品。

19 DANDANだんく！



〈コミックボンボンに連載中〉

とだ氏 
RPGがいいですね。主人公が修行を積んで必殺技ダンクシュートを会得して、仲間を増やし最後は選手権大会に出場するというかんじでしょうか。（とだ氏コメント）

20 OH！　MYコンブ



〈コミックボンボンに連載中〉

秋元氏 
かみや氏 
ジャンクな味から、高級フランス料理まで、ゲーム画面さえ見れば何でも作れるようになるといいですね。子どもから主婦まで幅広い層に絶大な人気を得てほしいです。（かみや氏コメント）

格闘技ソフト200本プレゼント

あ SFC 餓狼伝説2



50人

い SFC バトルマスター



35人

う SFC 龍虎の拳



35人

え SFC モータルコンバット



35人

お MD ストリートファイターIIPLUS



45人

★応募のきまり★

■官製はがきに、ゲーム化してほしいまんが作品の番号をひとつと、ほしい商品の記号、郵便番号、住所（必ず都道府県名から書いて下さい）、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号をはっきり書いて応募して下さい。あて先は、〒101−91東京都神田郵便局私書箱32号講談社覇王創刊号『講談社人気20大コミックゲーム化コンテスト係』です。しめきりは12月22日（水）、コンテストの結果とプレゼント当選者の発表は、覇王３月号誌上にて行います。

★提供／タカラ（あ）

覇王 創刊記念 8000人ビッグプレゼント!!

Wチャンス賞 7300人 覇王オリジナルテレホンカード



ゲームソフト 各20人 400人





★下のクイズにひらがな3文字でお答えください。

出題クイズ 11月24日に創刊されたスーパーゲームマガジンの誌名は『○○○』です

※雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

〈応募方法〉官製はがきに住所、クイズの答えを明記のうえ、A～Lの中から希望の賞品記号をひとつ、および、1～20のゲームソフトの中からいちばん欲しいソフト名をひとつ、記入してください。厳正な抽選のうえ、ご希望の賞品、ゲームソフトをプレゼントいたします。また、抽選にもれた全応募者の中から、さらに抽選で『覇王』オリジナルテレホンカードを7300人にプレゼントいたします。

〈あて先〉〒150-91 東京渋谷郵便局留め　講談社「覇王ビッグプレゼント」係

〈応募しめきり〉平成5年12月20日（消印有効）

〈当選発表〉平成6年1月24日付けサンケイ新聞紙上および『覇王』3月号誌上にて行います。

攻略保証 名作らいぶらりい

トルネコの大冒険

SFC ■チュンソフト ■9600円〔税別〕 ■発売中
■ＲＰＧ ■12Ｍビット ■バッテリーバックアップ

今月のお題は『トルネコの大冒険』。知っていると役立つ情報やテクニックを集めてみたぞ。

アイテムを効率よく使うことがクリアのカギ

識別のための方法を考える

「もっと不思議のダンジョン」では、杖や指輪だけでなく、草までもが使ってみないとわからないようになっている。では、いつ、どうやってアイテムを判別するべきなのだろう。その効率のいい方法を考えてみる。

モンスターを利用して杖を判別

モンスターに向けて杖をふれば効力はわかるが、その相手は選ばなくてはダメ。どんな効力が発揮されても、こちらに害の及ばないモンスターが望ましい。クリアを念頭におき、ゴールドを無視するなら「わらいぶくろ」。やや下層では、決して移動しない「マドハンド」がおススメか。盾をメッキしていたり、あるいは外しているなら、左の写真のように「くさったしたい」を利用するのもいい。

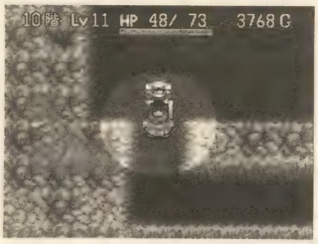
その判別方法を紹介しよう。

ダメージを与えたら「いかずちの杖」。追ってこなくなったら「メダパニの杖」。相手が消えたら「バシルーラの杖」。ちがうモンスターになれば「変化の杖」、増えたら「分裂の杖」。相手の移動速度が半分になったら「ボミオスの杖」。動かなくなれば「ラリホーの杖」。モンスターが特殊攻撃をしなくなれば「封印の杖」。自分のＨＰが半分になったら「もろ刃の杖」。何も起こらないなら「転ばぬ先の杖」。「もっと不思議～」では杖の種類が増えているので、この限りではない。注意しよう。

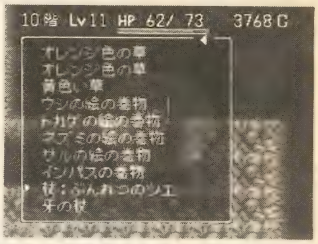
このモンスターがおススメ！



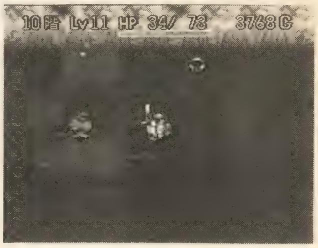
わらいぶくろ　マドハンド



▲盾をメッキしていたり、外しているのなら「くさったしたい」を利用するのも可。



▲杖の効力が判明したなら、忘れないうちに名前をつけておくことが大切なのだ。



▲杖をふってから相手の行動を見るわけだから、なるべく離れて行うのがいいぞ。

草の効力は早めに調べておこう！

「ちょっと不思議のダンジョン」や「不思議のダンジョン」では問題ないが、「もっと不思議のダンジョン」に入ると、拾った草も使ってみるまでその効力がわからないようになっているのだ。

しかも、草の種類は三つ増えていて、しばらく眠ってしまう「ラリホー草」、ＨＰや強さの値が下がってしまう「毒草」なんていうのも用意されているから大変だ。

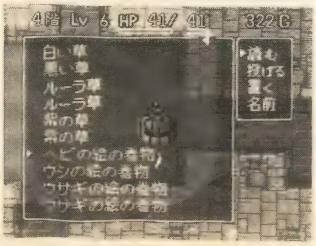
ただし、草の場合は、飲んでしまえば、効力や名前が正確に判別できるため、杖や指輪を調べるよりもリスクは少ない。

となると、重要なのは「いつ草を食べて、その効力を調べればいいのか」という点であろう。

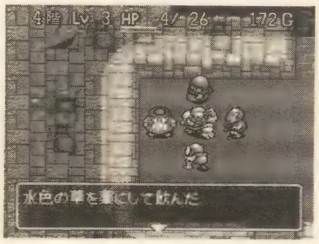
「もっと不思議のダンジョン」で登場する草の種類は全部で14。そのうち、トルネコに害を及ぼすのは五つだ。「まどわし草」「目つぶし草」「メダパニ草」「ラリホー草」、そして「毒草」である。しかも、実戦データをとってみると「毒草」の出現確率は非常に高い。そうなると、入手したからといって、すぐに飲んでしまうという戦略は危険がともなう。

基本的には、4、5種類ぐらいの草を拾ってから飲みはじめるのがいい。こうすれば「毒草」によって下がってしまった「力」も、「毒消し草」で治すことができる可能性が高い。「力」が低いままで冒険するのは危険だからね。

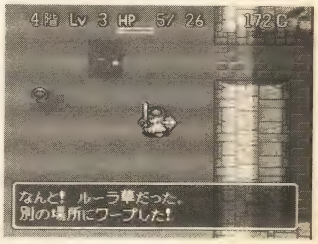
また、ピンチだからといって効力のわからない草を飲むのはダメ。その階の探索を終え、下り階段の上に乗ってから、もっている草をひとつずつ確かめてゆくようにすべき。もちろん「薬草」や「弟切草」だった場合のことも考えてＨＰを満タンにしておこう。こうすれば、ＨＰの上限も上げられるぞ。



▲いくつか草が集まったら、さっそく飲んでみよう。早めに調べておくのが大切。



▲ＨＰが少ないのに、モンスターに囲まれた。他に手段がないときのみ草に頼る。



▲運よく「ルーラ草」だった。が、こんなことはまれなので、事前に調べておこう。

対処法を知らないと大変なことになるぞ！
登場モンスター大百科

トルネコの行く手を阻むのは、32種類のモンスターたち。彼らの特殊能力に泣かされた人も少なくないだろう。だけど、効果的な対処法を知っていれば、なんとかきりぬけられる場合も、じつは多かったりするのだ。

スライム



HP	5
出現階	1〜3
経験値	1

もっとも弱いモンスターで、経験値も低い。ほかのモンスターとの混合攻撃でもない限り、苦労することはないだろう。

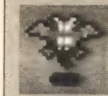
おおなめくじ



HP	7
出現階	1〜6
経験値	3

スライムの次ぐらいに弱い。特殊攻撃ももっていないので、気をつけるべき点はない。見つけたら、すぐに倒そう。

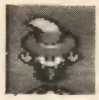
ドラキー



HP	7
出現階	1〜6
経験値	2

移動方向がランダムなため、行動が読みにくい。が、攻撃力はスライム程度。相手から近よってくるのを待って闘え。

ゴースト



HP	5
出現階	1〜6
経験値	2

1ターンに2回も行動する（攻撃は1回のみ）ので、逃げられない。相手との距離が1マスなら、1歩後退して待とう。

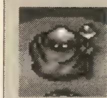
ももんじゃ



HP	8
出現階	2〜6
経験値	5

攻撃アクションは派手だが、スライムよりもやや強いという程度のモンスターでしかない。何の問題もなく倒せる。

まどうし



HP	16
出現階	2〜9
経験値	12

序盤の強敵。レベル5未満なら肉弾戦を仕掛けないほうがいい。なるべく矢で闘おう。低レベルで眠らされると、終わる。

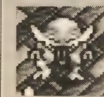
リリパット



HP	9
出現階	4〜9
経験値	5

遠くからでも矢で攻撃してくるイヤなヤツ。直線上に並ばないように移動をくりかえし、接近してくるのを待つのがいい。

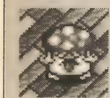
スモールグール



HP	10
出現階	4〜12
経験値	7

攻撃を受けると分裂することがある。部屋の中や通路の角で闘うと囲まれてしまうぞ。直線の通路なら分裂しても2匹。

おばけキノコ



HP	17
出現階	4〜12
経験値	6

毒をはき、トルネコの力を下げてくるイヤなモンスターだ。なるべくなら、接近戦は避け、矢で闘うようにしたい。

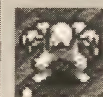
わらいぶくろ



HP	20
出現階	7〜15
経験値	10

攻撃はしないが、ゴールドを盗む。ハイスコア狙いのときには要注意。盗まれたゴールドは、倒せば取りかえすことが可能。

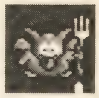
ミイラおとこ



HP	16
出現階	5〜12
経験値	15

見かけよりも攻撃力が高い。ＨＰの低いときは要注意だ。薬草や弟切草を投げても大きなダメージを与えることは可能。

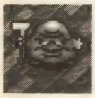
ベビーサタン



HP	40
出現階	10〜18
経験値	20

攻撃はしないがアイテムを盗む。手を出さない限り目を覚まさないが、倒すとアイテムを落とすのでなるべく闘いたい。

きめんどうし



HP	23
出現階	7〜18
経験値	15

バシルーラを使い、トルネコをワープさせることがある。それがイヤなら、矢などのアイテムを使って闘うようにせよ。

キメラ



HP	27
出現階	8〜15
経験値	25

攻撃力が非常に高く、装備が弱いと歯が立たないこともある。そういったときには、アイテムを駆使して闘うしかない。

さまようよろい



HP	35
出現階	10〜18
経験値	40

こいつも強敵。攻撃力だけではなく防御力も高いので、苦戦するはず。草などを有効に活用しなければ、勝つのは難しい。

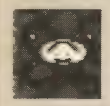
くさったしたい



HP	30
出現階	10〜20
経験値	25

攻撃はしてこないのでダメージを受けることはないが、腐った液を吐いてくるので注意が必要。盾にメッキがされていないと、さびてしまう（強さが1減る）のだ。ただし「皮の盾」や「みかがみの盾」は決してさびない。「もっと不思議のダンジョン」では「メッキの巻物」が出ないので、くさったしたいが出現したら、盾をはずして闘うことになる。盾の心配がないなら、杖の効力を確かめる相手としても十分利用できる。また、こいつを盾にしてほかのモンスターの侵攻を食いとめるなどの活用のしかたもあるのだ。

はぐれメタル



HP	3
出現階	10〜
経験値	500

2回の移動（攻撃）を持っている。攻撃を受けるとワープするので、眠らせて闘うのがいい。幸せの種を所持。

イエティ



HP	60
出現階	13〜21
経験値	10

4匹で一組。攻撃を受けると一斉に飛びかかってくる。1ターン2回移動なので、なるべくなら放っておくのがいい。

うごくせきぞう



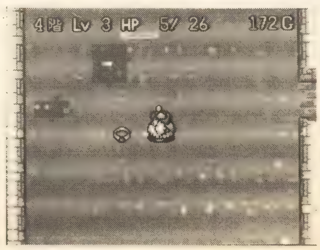
HP	45
出現階	13〜21
経験値	50

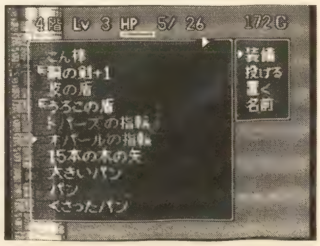
13階以降の石像には注意。不用意に近づくと、突然攻撃される。矢などを撃てば確かめられる。不要な物を投げよう。

指輪を調べるのは命ガケ!?

指輪の効力を調べたいのなら、最低でも「シャナクの巻物」は持っていたい。そして、そのダンジョンで出現する可能性のある指輪の種類も知っておかなければ判別は難しい。「インパスの巻物」があれば問題はないが、これを入手するまで待てないこともあるのだからね。この辺はカケだ。呪われた「力の指輪－3」や「ハラペコの指輪」は、身につけたとたんにゲームオーバーと隣りあわせになるということを忘れずに。

「もっと不思議のダンジョン」では、掲載したリスト以外の指輪もいくつか登場する。最初からクリアを目指さずに、何が出るのかを完全に把握してから勝負するようにしたいところだ。





▲不確定名からは、その効果はわからないぞ。
◀いい指輪は、ゲームの進行を非常にスムーズにする。インパスは指輪用に残しておこう。

ばくだんいわ



HP 70
出現階 13～29
経験値 30

HPが30未満になると動きを止め、1桁で自爆。周囲2マス以内にいると爆風を受ける。倒そうと思わないほうが得策。

ゴーレム



HP 52
出現階 16～24
経験値 180

特殊攻撃こそないものの、攻撃力、防御力ともに高く、なかなかの強敵。自信のないときはアイテムを使って倒そう。

どろにんぎょう



HP 36
出現階 16～25
経験値 40

「不思議なおどり」によってトルネコのレベルを下げてくる。レベルアップしたばかりならともかく、あと少しでレベルが上がる、というときには闘いたくない。「封印の杖」や「ラリホーの杖」、あるいは「メダパニ草」や「まどわし草」などを駆使し、接近戦にならないようにするべきだろう。もちろん、矢を持っているのなら、それを効果的に使うのもいいだろう。画面内に表示されてからでは対処が遅れる可能性もあるので、矢に余裕のあるときは、モンスターの判別のために1発撃ってみることをおススメする。

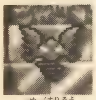
マドハンド



HP 72
出現階 16～26 32～
経験値 40

移動しない、めずらしいタイプのモンスター。ただし、周囲1マスに入りこむと服をつかまれ、倒すまで逃げられなくなる（封印の杖などを使用したときは例外）。マドハンドにてこずっているときに他のモンスターが現れて、というパターンは少なくないので、やみくもに闘いを挑むべきではない。余裕がなければ、移動にジャマなヤツだけ倒す。経験値もリスクの割に高くないので、無理はしないほうがいいだろう。マドハンドは移動しないので、効果のわからない杖を判別するのにも役に立つ。覚えておこう。

シャドー



HP 60
出現階 19～27
経験値 150

目薬草を飲まないと姿が見えない。HPの少ないときは特に注意。部屋ではなく、通路で闘うようにすれば苦労しないはず。

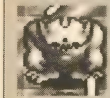
ミミック



HP 50
出現階 19～27
経験値 30

アイテムや階段に化けている。矢などを撃っても判別はできないので苦労する。少ないHPで行動しないことが攻略法だ。

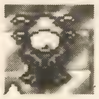
ギガンテス



HP 51
出現階 19～27
経験値 380

攻撃力が高い。正面から闘わず、アイテムを使うのがいいだろう。逃げながらの体力回復は危険すぎるのでやめよう。

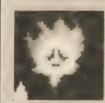
おおめだま



HP 62
出現階 21～29、32～
経験値 250

直線上にいなくても「混乱」の特殊能力を使ってくる。広い部屋の真ん中で混乱させられたら、ときにはゲームオーバーを覚悟しなければならないほど。ただし、混乱中でも杖や草、矢などは問題なく使える。一番安全な対処方法は、通路で闘うこと。ここなら混乱させられても、確実におおめだまから遠ざかるようにして5ターンを過ごせる。部屋に入ってコイツを発見したら、すぐにその部屋から出て、通路で待機する、というのがいいだろう。全モンスターの中でも、一番危険な存在なのだから甘くみてはダメ。

マネマネ



HP 80
出現階 22～27
経験値 20

他のモンスターに姿をかえて襲いかかってくるものの、特殊能力まではもっていない。だが、安心してはいけない。こいつのせいでアイテムをむだに使わされたりする可能性だってあるのだ。「封印の杖」で正体を見やぶることも可能だが、実用性は低い。簡単な判別方法は、矢を撃ってみること。防御力まで真似できないので、かなりのダメージを与えられるはず。こうなったら、相手がマネマネであることは疑いようもない。たとえ「木の矢」でも、後半ではこのように役立つのでキープしておきたい。

ミステリードール



HP 70
出現階 22～29、32～
経験値 150

最低最悪のモンスターと呼んでもいいだろう。特殊攻撃によってHPや「力」の上限を下げてくるのだからタマらない。HPがやや高いため、接近戦になったら、特殊攻撃を受けてしまう覚悟をしなくてはならない。「封印の杖」で能力を封じてしまうのが簡単な攻略法。それ以外にも「まどわし草」などの草を利用する闘い方もある。とにかく、アイテムを惜しむのはやめておいたほうがいい。耳よりな情報をひとつ。「毒消し草」を投げつけてみよう。すると、なぜか大きなダメージを与えられるのだ。不思議。

シルバーデビル



HP 78
出現階 23～
経験値 600

動きが素早く、接近戦では2回攻撃までしてくる。逃げようとしてもムダ。早めに始末することを考えよう。盾が強くなっているならそれほどコワくもないが、弱いなら迷わずアイテムを使うべき。役立つのは、当然「封印の杖」。これなら、シルバーデビルも他のモンスターと変わらなくなる。「ボミオスの杖」も重宝する。「まどわし草」や「目つぶし草」は実は効果時間が永久なので、こちらも役に立たないわけがない。とにかく、イヤな特殊攻撃をしてくる相手にはアイテムをケチってはダメということ。

アークデーモン



HP 75
出現階 24～
経験値 750

攻撃力が非常に高いので大ダメージは覚悟して闘おう。特殊攻撃をもっていないのが救いか。アイテムを使うのもいい。

ドラゴン



HP 100
出現階 25～
経験値 3000

とにかく炎が強烈。できることなら、ドラゴンシールドをつけて闘いたい。炎を吐いてくるのは、直線上に並んだとき。ただし、通路では、すぐ斜めに位置しない限りこの攻撃は受けない。

このドラゴンの対処方法も、アイテムを使うことしかない。「聖域の巻物」の上に乗っていても炎は受けてしまうのだ。ひたすら早く倒すことを考えたい。役に立つのは、やはり「封印の杖」。そのほかにも「まどわし草」が使える。経験値が多いので、なるべくなら闘うこと。

はぐれメタルの装備を王様からもらって楽々クリアー！

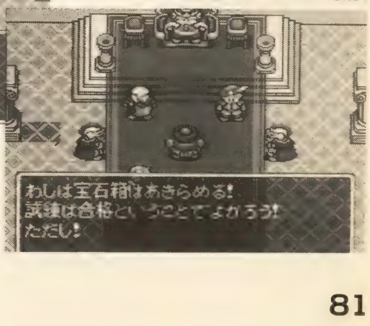
どうしても「ちょっと不思議のダンジョン」がクリアできない、という人はいるだろうか。そういった悩みを持っている人に朗報。何と王様から、はぐれメタルの装備をもらうことのできる技が発見されたのだ。はぐれメタルの剣と盾とは、いわば最強に近い装備。これらを身につけていれば、かなりラフなプレイをしていても、クリアできるはず。

やり方は簡単。何度もモンスターにやられ、ゲームをやり直すという、それだけなのだ。その回数は20回。ちょっと面倒だけど、試してみてほしいな。

ちなみに、30回やられると、王様はキミの熱意に負けて「ちょっと不思議のダンジョン」をクリアしなくても「不思議のダンジョン」へゆくことを許してくれる。これも一度試してみてほしい。



▲はぐれメタルの装備をもらえば、それだけでクリアが楽になるはずだね。



▼30回モンスターにやられると「不思議のダンジョン」に行くことが可能。

うまく使いこなすことがクリアのカギだ！

出現アイテム徹底解説

探索を無事に終了させるカギは、アイテムが握っている。いつ、いかなるときに使うべきか――そのための情報をつめこんでみた。アイテムによっては意外な効果が隠されていることもあるので、じっくり読もう。

巻物

名称	ちょっと	不思議	もっと	特徴
イオの巻物	○	○		部屋の中で読めば、そこにいる全モンスターにダメージを与えることができる。通路では周囲１マスにしか効果がないので注意。
インパスの巻物	○	○	○	正体のわからないアイテムを調べるためのもの。「もっと」ではまれに強力版が登場することがある。
千里眼の巻物	○	○		その階のアイテムの位置がすべてわかる（水色の点で表示）。ただし、これでミミックを見分けることは残念ながらできない。
地獄耳の巻物	○	○		その階にいる全モンスターの位置をマップに赤い点で表示する。移動速度などからモンスターの種類を割り出すこともできる。
バイキルトの巻物	○	○	○	装備している武器の強さを１ポイントだけ上げることができる。武器に呪いがかけられている場合は、それも解いてくれるのだ。
スカラの巻物	○	○	○	装備している防具の強さを１ポイントだけ上げることができる。防具に呪いがかけられている場合は、それも解いてくれるのだ。
レミーラの巻物	○	○	○	現在トルネコのいる階のマップを表示する。同時にワナも見えるようになる。そのため、モンスターハウスで非常に役に立つぞ。
メッキの巻物		○		装備している盾にメッキを施す巻物。これを使えば盾がさびることはない。防具が呪われているときは、それも解いてくれる。
シャナクの巻物		○	○	装備している物すべての呪いを解いてくれる。呪いを解くときには、なるべく多くの物を身につけてから行うのが効率的である。
かなしばりの巻物		○	○	トルネコの周囲１マスにいるモンスターの動きを止める。効果は永久だが、攻撃されるとモンスターが目覚めてしまうので注意。
聖域の巻物		○	○	読まずに、床に置き、その上に乗ろう。弓矢、炎などの遠距離攻撃以外は受けなくなる。ただし、一度置くと、もう拾えなくなる。
リレミトの巻物		○		アイテムやゴールドを持ったまま、ダンジョンから脱出できる。店の拡張やアイテムの強化に使われる。地下20階に必ずある。
祈りの巻物			○	指定した杖の使用回数が増加。不確定時でも「どれを？」と表示されるのは、これとインパスの巻物、パンの巻物だけ。
くちなしの巻物			○	くちが使えなくなる。つまり飲んだり、食べたり、読んだりできなくなるのだ。かなり致命的な巻物。捨てちゃおう。
時の砂の巻物			○	そのフロアの最初からやり直すことができる。うまく使用すると、アイテムの正体を調べたりなど効率よくゲームを進められるぞ。
ワナの巻物			○	この巻物を読むと、その階のあちこちに罠がたくさん出現する。下層ならば、剣を振りながら歩いたり、「レミーラ」を読むべき。
パンの巻物			○	指定した所持アイテムを「大きなパン」に変えてしまう。インパスと思って使うと泣く。自身をパンに変えることはできないぞ。

草

名称	ちょっと	不思議	もっと	特徴
薬草	○	○	○	ＨＰを25回復する。ＨＰが満タンなら上限を１増やす。投げるとゴースト、ミイラおとこ、くさった死体に25のダメージを与える。
弟切草	○	○	○	ＨＰを100回復する。ＨＰが満タンのときに飲めば上限を２増やすことができる。投げるとゴーストなどにダメージを与えられる。
毒消し草	○	○	○	毒を受けたり、くさったパンで下がってしまった力の値を回復。投げるとおばけキノコやミステリードールにダメージを与える。
ちからの種	○	○	○	「力」の値を１回復する。満タンのときは、その上限を１だけ増やすことができる。消毒し草で回復させてから飲みたい。
まどわし草	○	○	○	投げつけることで、モンスターをおびえさせる。効果は永久。自分で飲むと、モンスターやアイテムがきちんと見えなくなる。
ルーラ草	○	○	○	飲むと、その階のべつの場所にワープする。モンスターに投げつけても同等の効果が期待できるが、はずれる場合もあるので注意。
火炎草	○	○		飲むと向いている方向に１マス分の炎を吐ける。70前後のダメージを与えられる。ただし落ちているアイテムなども燃えてしまう。
しあわせの種		○	○	飲むことでレベルアップすることができる。レベルアップ直後に飲みたい。投げればモンスターのレベルを上げることもできる。
目薬草		○	○	目つぶし草の効果を打ち消すことができる。また、通常では見えないシャドーの姿も見られるようになる。
目つぶし草		○	○	モンスターの目を見えなくさせられる。自分の目を見えなくすれば、おおめだまの混乱も怖くない。薬草、弟切草、目薬草で回復。
メダパニ草		○	○	混乱し、しばらく移動や攻撃の方向がおかしくなる。飲めば自分が、投げればモンスターに効果が表れる。弟切草で回復できる。
ラリホー草			○	数ターンの間、眠ってしまう。飲めば自分が、投げれば相手に有効。眠らせたら逃げるよりも攻撃に転じるのが安全で確実だろう。
すばやさの種			○	飲むと数ターンの間、すばやさが２倍になり、攻撃や移動などが１ターンで２回可能になる。投げればモンスターがすばやくなる。
毒草			○	ＨＰが減るし力が３ポイントも下がる。投げても効果なし。捨てるべし。ただし、混乱の状態から回復できるのは、魅力である。

武器

名称	攻撃力	ちょっと	不思議	もっと	特徴
こん棒	1	○	○	○	その名のとおりの武器。素手よりはマシという程度。
金の剣	2		○	○	攻撃力こそ低いものの、持ち帰れば高く売れる剣。
銅の剣	3	○	○	○	出現頻度の高い剣。バイキルトで強化し使いたい。
鉄の斧	4	○	○	○	これぐらいなら十分役に立つ。序盤なら問題なし。
ドラゴンキラー	5		○	○	かなり強力。ドラゴンに大ダメージを与えられる。
はぐれメタルの剣	7		○	○	序盤で入手できれば、かなり楽に進められるはず。
正義のソロバン	10		○	○	最強の剣。出現頻度は非常に低い。見たことある？

防具

名称	防御力	ちょっと	不思議	もっと	特徴
皮の盾	2		○	○	皮のためさびない。腹の減りも通常の半分になる。
青銅の盾	3	○	○	○	青銅でできた盾。利点はないが素手よりはマシか。
うろこの盾	4	○	○	○	毒を受けなくなる盾。おばけキノコ対策に使おう。
みかがみの盾	5		○	○	皮の盾同様にさびない。防御力があり、役に立つ。
鋼鉄の盾	6	○	○	○	盾のスタンダード。スカラで強化しながら使おう。
ドラゴンシールド	7		○	○	ドラゴンの炎のダメージを半減できる点が大きい。
はぐれメタルの盾	10		○	○	防御力がある以外、何の利点もないところが難。

矢

名称	特徴
木の矢	木でできた矢。難点は威力の弱いこと。
鉄の矢	鉄でできた矢で、威力は木の2倍ある。
銀の矢	鉄と同じ威力だが、壁や敵を貫通する。

パン

名称	特徴
パン	満腹度が50パーセントだけ増えるパン。
くさったパン	満腹になるが、HPと力が下がる。
大きなパン	食べると満腹度が100パーセントになる。

指輪

名称	ちょっと	不思議	もっと	特徴
ちからの指輪		○	○	＋3と呪われたー3が存在し、その値の数だけ力が増減する。
ワナ抜けの指輪		○	○	絶対にワナにひっかからなくなる指輪。それだけに非常に役に立つ。
ハラペコの指輪		○	○	通常の2倍の早さ（5ターンに1ポイント）で腹が減ってしまう。
ハラヘラズの指輪		○		満腹度が下がらなくなる。これがあれば、パンは必要なくなる。
きれいな指輪		○		効果はない。持ち帰ったときに高く売ることができる。不要だ。

杖

名称	ちょっと	不思議	もっと	特徴
いかずちの杖	○	○		モンスターに20前後のダメージを与えることができる。直接的に相手に攻撃できる杖はこれだけなので、それを覚えておけば判別が楽になる。
メダパニの杖	○	○		およそ10ターンの間、モンスターを混乱させることができる。こちらを追いかけてこなくなったら、間違いなくこの杖だと思っていいだろう。
バシルーラの杖	○	○	○	バシルーラによって、相手をワープさせる。モンスターがその場からいなくなったら、この杖。緊急時に非常に役に立つ。ケチってはダメだ。
変化の杖	○	○	○	相手を別のモンスターに変身させる。非常に運の要素が強い。そのため、極限状態での使用は望ましくない。どちらかというと下層で役に立つ。
分裂の杖		○	○	モンスターを分裂させる。主にはぐれメタルを増殖させるときに使用する。杖はどれも回数が0になっても、投げつけるともう一度だけ使える。
ボミオスの杖		○	○	ボミオスによって、相手の素早さを半分にする。1回攻撃し、間合いを広げる、というのを繰りかえせばダメージを受けることなく倒すことが可能。
ラリホーの杖		○		ラリホーで相手を眠らせる。モンスターが動かなくなったら、この杖だ。有効時間は5ターン程度と短いので、すぐに攻撃に転じるようにせよ。
封印の杖		○		モンスターの特殊攻撃を封じることができる。攻撃されないと効果が判別できないのが難だが、役に立つことは間違いない。後半に温存せよ。
転ばぬ先の杖		○	○	持っているだけで、ワナによって転ばなくなる。聖域の巻物を持っているときに役に立つ。振っても杖の先から呪文が出ないのが特徴である。
もろ刃の杖		○	○	自分のHPを半分にする代わりに、相手の体力を1にできる。離れたところから振り、矢でとどめを刺せば、強敵を相手にしても楽勝なのだ。

知っているのと知らないのでは大ちがい
絶対に役立つテクニック&データ

ここでは『トルネコの大冒険』に関する、より実戦的な情報を集めてみた。ハイスコア狙いはもちろんのこと、「もっと不思議のダンジョン」を攻略するためのデータもバッチリ。じっくり読んで活用してほしい。

地震を利用してハイスコアを狙おう!

「しあわせの箱」があれば腹は減らない。これを利用し上層で「わらいぶくろ」をやっつけまくれ。1600ターンほど経つと地震で下の階へ。この繰り返しで楽勝だね。

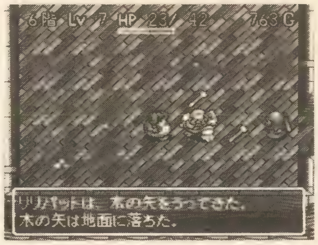


▲腹が減らなければゴールド稼(かせ)ぎも楽。時間はかかるけど上層の方が安全なのだ

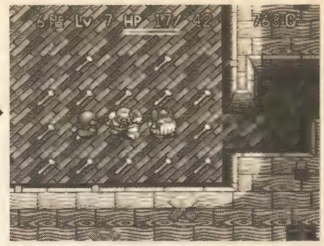
矢を持っていれば冒険を楽に進められるのだ

威力は低いものの、矢は非常に役に立つ武器である。レベルが上がるほど与えるダメージも大きくなるため、ときには剣よりも信頼度が高かったりするほど。しかも、離れた相手にも有効なのだから、できる限り持っていたい。

ここでは「木の矢」を簡単に集める方法を紹介する。やり方は簡単。リリパットを石像の近くに誘導し、そのまわりを斜め移動でグルグルと回るだけ。すると何のつもりかリリパットは石像に向かって矢を撃つ。当然、それは地面に落ちることになるので、機を見て落ちた矢を拾い集めよう。ちょっと時間はかかるけれど、写真のように99本までストックできるぞ。

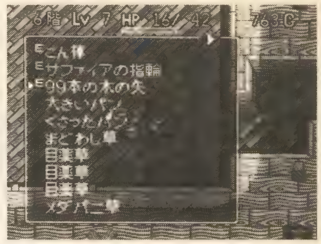


▲石像を間にはさむようにしてグルグル回るとリリパットは矢を撃ってくるのだ。



▲矢は石像のまわりに散らばるので、機会を見て、それを拾(ひろ)い集めるだけでいい。

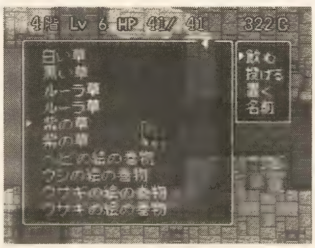
矢は、遠距離攻撃が可能な武器。それを利用すれば、画面外のモンスターの正体を見極めたり、通路で相手と鉢合(はちあわ)せになるのを避けたりもできるよね。後半では、特殊攻撃を持ったモンスターが多いので、矢があるかないかで展開がかなり変わる。パンに余裕があるなら、まよわず矢を集めるべきだ。



▲少し時間はかかるけれど、ほら、このとおり。99本も矢があれば、かなり楽だ。

『もっと不思議』では何が出やすいか!?

「もっと不思議のダンジョン」を何度もプレイしていると、出現しやすい物、なかなか出ない物などが自然とわかるようになってくる。これは、非常に重要なことだ。出現頻度(ひんど)の高い物が頭の中に入っていれば、より効率よくプレイできるはずだからである。ここでは、草と巻物に限定し、その出現頻度ベスト5のデータを採ってみた。



▲多く持っている物から使用するのも、ひとつの方法。だが毒草だとショックね。

草の中では、薬草と毒草がほぼ同じ確率で出るとの結果が得られた。これは非常に重要だ。毒草はHPだけではなく、力の値を3も下げてしまう、できれば飲みたくない草。そこで、多く拾った草は飲まずに、まず敵に投げてみる。この毒草に限り、ダメージを与えられる(たとえ0でも、そういったメッセージが表示される)ので、すぐにわかるはずだ。このように、些細なデータも使い方次第で非常に役に立つのである。

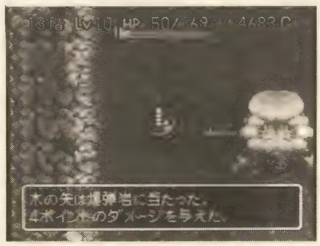
編集部が調べた 出やすい草・巻物 TOP 5

草	巻物
1.薬草	1.インパスの巻物
2.毒草	2.パンの巻物
3.弟切草	3.かなしばりの巻物
4.メダパニ草	4.バイキルトの巻物
5.ルーラ草	5.ワナの巻物

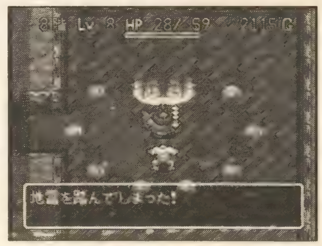
爆風でモンスターを倒すこともできる

爆弾岩(ばくだんいわ)の爆風(有効範囲は周囲2マス)や地雷のワナ(有効範囲は周囲1マス)を利用してモンスターを倒すこともできる。ただし、どちらも経験値は得られない。しかも、近くに落ちているアイテムも消えてしまうので注意したい。

前者は、モンスターハウスなどで周囲のモンスターを一掃したいときに役立つ。後者は、自分で地雷を踏むしかないが、こちらのHPは半分になるだけなので楽。



▲爆弾岩は矢で。爆風は聖域の巻物でも防(ふせ)げない。別の爆弾岩の誘爆(ゆうばく)には注意だ。



▲地雷は作動しないときもある。ただし、HPが2あれば敵を倒せるのは魅力的ね。

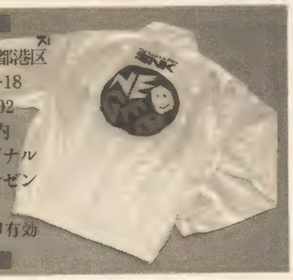
まとめ 考えながら遊ぶことが大切

このゲームはプレイヤーが成長しなければ、おもしろさも戦略も見えてこない。非常に能動(のうどう)的(てき)な作品なのだ。それだけに、多くのことを考えながら遊ぶ必要がある。一生懸命プレイしていれば今までにない楽しさを味わえる。『トルネコの大冒険』とは、そういったRPGなのだ。あせらず、じっくり楽しんでね。

覇王 インフォメーション アラカルト

SNKのハード武闘アクションゲーム『龍虎の拳』TVアニメ放送記念オリジナルブルゾンプレゼント

ネオジオで人気の『龍虎の拳』が、オリジナルストーリーのＴＶスペシャルアニメになる。放送は12月23日（木）ＡＭ10：30～ＡＭ11：24にフジテレビ系で全国放送される。（番組の放送日時は一部地域により異なります）そこで、ＴＶ放送を記念して、オリジナルブルゾンを抽選で100名にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、職業、ＴＥＬを明記して下のあて先まで。



あて先　〒107　東京都港区赤坂７－４－18 赤坂プラザ202 (株）セック内 ＳＮＫオリジナルブルゾンプレゼント係

応募締め切り　12月31日消印有効

データム・ポリスターから応募者全員プレゼント!

データム・ポリスターのＳＦＣソフト『コットン100％』（'94年２月25日発売）と『キーパー』（'94年３月18日発売）の特製キャラクターカードを２枚１組で応募者全員にプレゼント。さらに抽選で100名様に『コットン100％』のオリジナルテレホンカードが当たる。応募方法は62円切手を貼った返信用封筒を同封の上、封書にて下記のあて先まで。



あて先　〒150 東京都渋谷区恵比寿南１－11－１　松本ビル２Ｆ ㈱データム・ポリスター『コットン100％』キャラクターカード係

応募締め切り　'94年2月末日当日消印有効

◀写真は「キーパー」のイメージイラスト

『スーパーリアル麻雀PⅣ』予約キャンペーン



ソフトの発売は来春２月（予定）となってしまったが、『PⅣ』ファンへうれしいお知らせ。12月10日（金）までにお近くのお店で『スーパーリアル麻雀PⅣ』を購入予約すると、'94カレンダー入りの描き下ろしオリジナルポスターがもれなくプレゼント。なお、ポスターは12月17日以降、店頭にて渡される予定。

アニメ映画『ストリートファイターⅡ』声優投票キャンペーン開催



▲画面は『スーパーストリートファイターⅡ』です。



'94年夏の公開に向けてアニメ版映画『ストⅡ』は急ピッチで制作されている。アニメだと気になるのはキャラクターの声だよね。そこで『ストⅡ』キャラクターの声をファンのみんなで決めるキャンペーンが開催される。官製ハガキに『スーパーストリートファイターⅡ』のキャラクター16名の声を、それぞれ誰にやってほしいかを明記して、住所、氏名、年齢、電話電号を添えて右の住所に応募して下さい。声優に限らず、俳優やタレント、スポーツ選手など、対象は問いませんので、君の好きな人の声を推せんしよう。なお、抽選で300名様にカプコンオリジナルグッズが当たるよ。

あて先　〒163-91 東京新宿郵便局私書箱27号 ストⅡプロジェクトルーム アニメＨＯ係あて

応募締め切り　1993年12月17日（金）消印有効

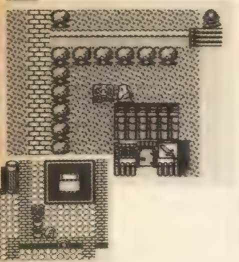
発表　投票の集計結果、および最終決定した声優のキャスティングは、1994年２月発表の予定です。

『ストリートファイターⅡターボ』徹底攻略ビデオ

あの〈ＧＴＶ〉が、今年の夏を騒がせた大イベント『チャンピオンシップ'93イン国技館』の映像を中心に『ストⅡターボ』の攻略ビデオを製作した。タイトルも『ストリートファイターⅡターボ日本一!! ～チャンピオンシップ '93イン 国技館 完全記録～』だ。このビデオは全国のビデオ・レンタルショップでレンタルされている。また、ショートバージョン〈濃縮版〉も、コンビニエンスストア、レコード・ビデオ店、書店などで販売されている。ハイパーテクニシャン同士の熱き闘いを完全リプレイするドキュメント＆攻略ビデオだ！

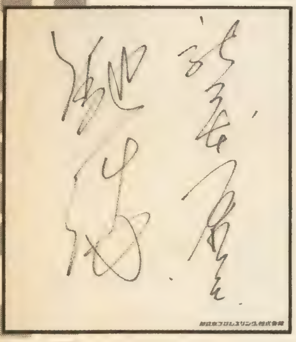


『モンスターメーカー2』GBソフト＆ヴィーナ姫人形をプレゼント



ＳＦＣ版『モンスターメーカー３』の発売を記念して、ＧＢ版『２』のソフトを３名様、ヴィーナ姫のフィギュアを20名様に。　提供ソフエル

新日本プロレス選手直筆色紙



『超戦士インタ闘強導夢』が11月下旬に再出荷される。そこで人気レスラーの色紙を合計で５名様にプレゼント。
提供バリエ

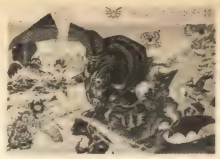
『トルネコの大冒険』プレゼント！



本誌「名作らいぶらりい」で紹介している『トルネコの大冒険』のソフトを３名様にプレゼント。
提供チュンソフト

ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ新作パズルをプレゼント





『戦い終って』(左)300ピース
『ロトの伝説』(中)1000ピース
『雪原の攻防』(右)500ピース

『ドラゴンクエスト』のジグソーパズルシリーズが新たに３種類、11月28日に発売される。Ⅰ・Ⅱの新作イラストのパズルを３名様にプレゼント。　提供エニックス

『餓狼伝説２』ステイショナリーセット登場



『餓狼伝説２』のステイショナリーセット、コレクションページのセット、システムファイルをそれぞれ５名様にプレゼント。　提供タカラ

元巨人軍の定岡選手の写真付き直筆色紙



ＳＦＣ版『スーパー究極ハリキリスタジアム』のイメージキャラクター定岡正二氏の直筆色紙を３名様に、選手名鑑を20名様にプレゼント。提供タイトー

上記のプレゼントのあて先は

〒112-01　講談社　覇王編集部『インフォメーションアラカルト』係まで。希望の賞品名の明記を忘れずに。

ヤダモンテレホンカード

ＳＦＣ『ヤダモン　ワンダランドドリーム』の記念テレホンカードを10名様にプレゼント。提供徳間書店



キーパーテレホンカード

３月発売予定のＳＦＣ版『キーパー』のテレホンカードを５名様にプレゼント。
提供データム・ポリスター

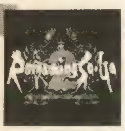
アストラルバウト2

'94年２月発売予定のＳＦＣ版『アストラルバウト２』の発売記念、テレホンカードを５名様にプレゼント。
提供キングレコード



ゲームミュージック新譜情報アラカルト

ロマンシング サ・ガ２



オリジナルサウンドヴァージョンが、ソフトに先駆けて発売される。「プロローグ」など、35曲を収録。

NTT出版
2500円(12月3日)

イースⅥ J.D.K.スペシャル



年末発売が予定されている人気ゲームに先駆けて、サウンドが登場。J.D.K.によるＦＭ音源バージョン。

キングレコード
2500円(11月26日)

オーロラ　クエスト



12月に発売される、ＰＣエンジンソフトのゲームミュージック。ゲーム内のスペイン語の曲など多数収録。

ポリドール
2800円(12月10日)

ブルーフォレスト物語



伏見健二の小説をイメージアルバム化。来年度ＰＣエンジンでゲーム化も決定した。音楽は新鋭、澤下禎。

ポリドール
2800円(12月１日)

サムライスピリッツ



『サムライスピリッツ』の完全攻略ビデオ。８ページのオールカラー解説書付き。映像特典も収録されてる。

ポニーキャニオン
4800円(発売中)

NEO　セレクション

NOW PRINTING

ＮＥＯ・ＧＥＯシリーズの大人気格闘ゲームのサウンドのみを集めたベスト盤。まさに格闘技ＢＥＳＴ。

ポニーキャニオン
2500円(12月17日)

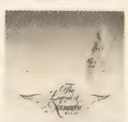
HOPE



メンバー交代をした矩形波倶楽部がいよいよ活動開始。ＰＯＰでＰＵＲＥなインストゥルメンタルだ。

キングレコード
3000円(11月26日)

風の伝説ザナドゥ



ゲームでは聴くことのできない，未発表オリジナル曲集。初回盤はカラーピクチャーディスクだ。

キングレコード
2500円(11月26日)

シルフィード



メガＣＤの人気ソフトのオフィシャルゲームミュージックサウンド．ボーナストラックや未発表曲も収録。

ユーメックス
2800円(11月24日)

ナイトスラッシャーズ



データイーストのサウンドチーム、ＧＡＭＡＤＥＬＩＣの新作。フラワーバスターズも収録されている。

ポニーキャニオン
1500円(12月17日)

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

SFC·FC·GB メガドラ·PCエンジン ぜんぶある!!

NEW GAME Impression

★11月から12月にかけて発売される、話題の新作ソフトを完全チェック！ これで、きみは、一歩リードできるぞ!!

レビュアー紹介



渡辺荘一

インベーダーから始まるテレビゲームの歴史とともに歩む男！ ゲームへの愛は深い！



笠井修

知的遊戯の真髄を追う求道者。同じゲームを数10回プレイしてもあきぬサルゲー男。



高橋早苗

対戦ゲームが全般的に強い異色の女性ライター。ゲームに対する視野は、かなり広い。



大﨑悌造

STやマイナースポゲーに異常な執着をみせる反骨ライター。肉体鍛錬オタク。

●レビュアーが特におすすめするソフトには「覇王」マークがついています。

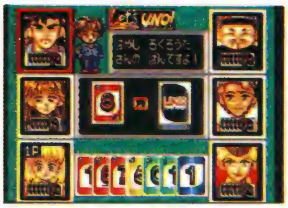
スーパーファミコン

スーパーUNO 発売中

トミー
カードゲーム
8500円〔税別〕

おなじみのカードゲーム『UNO』が、SFCで登場。ケンカのもとになりやすいルールも、国際ルール、日本ルール、ローカルルールと3種類用意されている。双六風のRPGモードは、燃えるぞ。





これで『UNO』に強くなれ!!

わたしは『UNO』に強い（と自分では思っている）。そのわたしがいうからには間違いない。これは「UNOで友達に勝つ養成ギブス」ソフトなのだあ！

便利なアイテムを使わずに、コンピューターと対戦すれば、『UNO』特有の緊張感が得られたりするし、将棋や麻雀ソフトと違って、敵もけっこう強い。弱い人々よ！ これで腕をみがきなさい!!

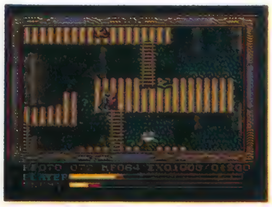
一言つけ加えるなら、ゲームのテンポがちょっと遅いかな。カードをきった後、敵のリアクションがはいるんだけど、この時間がちょっと長い気がしました。

『UNO』が睡眠よりも好きな人、嫌いなあいつに、いつも「UNO」で負けている人などに、おすすめの一本といえよう。（高橋早苗）

イースIV MASK OF THE SUN 発売中

トンキンハウス
RPG
9800円〔税別〕
バッテリーバックアップ

基本設定を基に三つのハードで制作されている『イースIV』の発売第1弾が登場。唯一のロムカセットでの発売だが、SFCのハード機能を生かした演出がほどこされている。おなじみのリリアも登場する。





『イース』ファン感涙! オリジナルの復活

スーファミ版『イースIII』に失望してたアナタには朗報（わたしにも朗報）、あのトップビュー一式半身ズラシ戦法のなつかしいイースが、ようやく帰ってきた！

若干（FC版に比べて）敵の動きが速くなったような印象はあるものの、戦闘はサクサク進むし、爽快感も充分。システムや剣の魔法効果その他も旧作そのままで、こうなると『イース』って、すでに完成されたもので、下手にマップやシステムをいじくりまわすと、悪いほうにしか行かないような気にさえなってくる。難をいえば、イベントが台詞シナリオだけでどんどん進行してしまい、今オレ、何しにどこまでへ行くんだっけ、とわかんなくなってしまう（RPGにありがちな）傾向あり。（笠井修）

スーパーファミコン

餓狼伝説2　11/26

タカラ
格闘アクション
9980円(税別)

アーケードで人気の高かった『餓狼伝説２』の完全移植版。前作で不評だった、技がでにくい、効果音が軽い、キャラクターの動きが軽いなどの問題点が改良された。SFC版のみの新モードもあるぞ。





NEO・GEO版にはおよばないけど、合格!

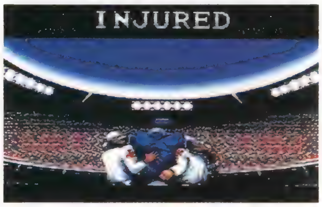
このゲームは、NEO・GEO版を買って相当にやり込みました。ということで、けっこう信頼できる意見がいえると思うよ。

結論からいうと、合格点！　もちろん、ネオジオ版と比べると絵や音(特に音の方は気になった)が、淋しくなっているのは事実だけど、ゲーム性はそのままに移植されている。ただ、２ライン制でキャラが奥に移動したときも、キャラの大きさが変わらなかったりするんだけど、まあ、これは許せる範囲かな。対戦格闘ブームは最近でも一向に衰える気配がなくて、たくさんのゲームがでているけど、これは、その中でも少ない、買う価値のあるソフト。『ストIIターボ』に飽きてしまった人は、お店に走ろう。（渡辺荘一）

テクモスーパーボウル　11/26

テクモ
スポーツ
9800円(税別)
バッテリーバックアップ

NFLの実際の選手をシミュレートした、アメフトゲーム。ゲームモードは、練習試合、公式戦、オールスター戦の３種類が用意されている。65の攻撃パターンを駆使して、スーパーボウルチャンプをめざせ。





史上最強のアメリカンフットボールゲーム!!

アメリカンフットボールに興味のない人にはどーでもいいことかもしれないが、このソフトは、現在発売されているアメフトゲームのなかで最高のレベルだと思う。

基本的なシステムは、シリーズ第１作ともいうべきFC版の「テクモボウル」('90年11月発売)とさほど変わっていない。そのせいか、フィールド画面は地味だし、選手のサイズも小さい。が、ゲームとして楽しむにはこれで充分なのだ。ビジュアルばかり優先させ、ゲーム性の追求を忘れている最近のアメフトゲームは、ぜひこの姿勢を見習ってほしい。

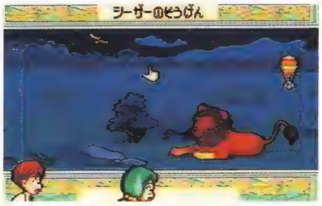
唯一苦言を呈するなら、その難易度。弱小チームで公式戦を勝ちぬくのは、ハンパじゃなくタイヘンなのだ！（大﨑悌造）

ヤダモンワンダランドドリーム　11/26

徳間インターメディア
アドベンチャー
8800円(税別)
バッテリーバックアップ

TVアニメの人気キャラクターが、マウス対応のアドベンチャーゲームになった。ヤダモンたち仲良し３人組は、へんてこりんな世界を冒険して画面上を調べ、魔法石を探すことが目的になっている。





妙にホノボノ感覚、ファンタジー異色作

ワタシはNHKの番組をあんまり見ていませんので、とくに主人公に対して思い入れもございません。が、このソフトには驚きました！正直いって、最初は何するソフトなのか、見当もつかなかった。友だちジャンの家に遊びに行き、部屋の中をポインタでクリックすると、とにかくいろんなコトが起こる。窓を見れば、夏の星座が映し出されて天文のお勉強になるし、ンじゃ、教育ソフトなのかしらと思いきや、どういうわけか絵本の中ふうミニアドベンチャーが始まるし。脈絡ないイベントの連続、といえばそれまでだが、妙にこれが「アリス」的不可思議な世界をかもしだしていく。冒険の目的!?　などとこだわらず、お気楽極楽に遊べる前代未聞ソフトなり。（笠井修）

アラジン　11/26

カプコン
アクション
9000円(税別)

アニメーションの雰囲気をそのままに、『アラジン』がアクションゲームになった。ステージの間には映画のストーリーを紹介するビジュアルシーンが挿入されるので、映画を見てない人でも楽しめる。





リアル追求アクションの新たな地平が見える

一見した印象から、『プリンス・オブ・ペルシャ』の発展形かと思いきや……どうしてどうして、正統的な『マリオ』の後継者、というより、アクションの王道をいく、正攻法かつ良質のソフトに仕上がっているではないですか、感動。

たとえば、セガの「ソニック〜」がスピード感を徹底して追求し、プレイヤーに乗り物酔いのごときめまいを起こさせているのに対して、あくまでもリアルな、生身のアクション感覚を見事なアニメ処理で追求し、しかも、それがまたキレイにハマっている。操作性、難易度、マップのギミックともに極めてバランス良し。失敗しても、しつこく挑戦する意欲をかきたてさせられるソフトって、意外と最近では貴重品なのよ！（笠井修）

スーパーファミコン

実戦! パチスロ必勝法　11/26

サミー
ギャンブル
9500円(税別)

実在のパチスロ台5機を攻略するスロットゲーム。実機と同じ設定、確率、リール制御が取り入れられているので、このゲームで会得した技術は、そのまま応用できる。パチスロをしたことがない人も楽しめるぞ。





まさしく本物! 景品がもらえれば完璧

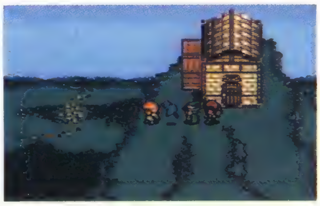
パチンコもののゲームに続いて増えてきたのが、このパチスロ関係のゲーム。さて、このソフトだが、さすが本物のパチスロ機も作っているメーカーだけあって、結論からいうと、デキはものすごくいい。大画面テレビでプレイすれば、ほとんど本物で遊んでいる雰囲気が味わえる（ホントにそう思う）。

ゲーム内容の方だが、これが驚くほど硬派。本物のパチスロをモニター上に再現することに全力が注がれている感じ。本物のパチスロの攻略シミュレーターとして使えるという、メーカーの謳い文句に嘘はない。ただし、硬派な分、パチスロのことをまったく知らない人、興味がない人にはちょっとキツいけど。　（渡辺荘一）

アレサ　11/26

やのまん
RPG
9800円(税別)
バッテリーバックアップ

ゲームボーイ版でおなじみの、魔法使いのドールと新たな仲間たちとの冒険がSFCになった。戦闘シーンは、自分の周り360度どこからでもモンスターが襲いかかってくる全方位バトルシステムだ。





シナリオが充実 意外に掘り出し物か？

女の子の魔法使いが主人公らしく、おとぎ話ふうのストーリーの始まり方がなかなかいい。本筋が始まってからも、先の展開を期待させる雰囲気など、シナリオはなかなか手慣れた感じで、好感が持てる。会話シーンで表示されるキャラクターは、好みが分かれるところだろうけど。

戦闘のバランスも良くて、ストーリー通りに進んでいけば、しぜんと適正なレベルに上がる仕組み。

ひとつ難をいえば、戦闘シーンの表示が、いまひとつわかりにくいこと。表示方法そのものは、とてもベーシックなドラクエタイプなんだけど、アイコンのコマンド表示や、攻撃が失敗したときの表示などが、慣れるまで、少しわかりにくいと思う。　（渡辺荘一）

ガイア幻想紀　11/27

エニックス
RPG
9800円(税別)
バッテリーバックアップ

世界に点在している実在の遺跡を舞台としたアクションRPG。冒険を通じて友だちとの間に発生する感情が交錯するドラマティックストーリーが展開する。リアルな演出にこだわった意欲作。





ドラマ性充実の アクションRPG新世界

個人的には、あんましRPGで主人公がしゃべりまくるのって、好きくないんスよねー。主人公が強制的に何かさせられるってコトが多くて、「うっそー！　オレって、そーゆう主人公だったの!?」って気分にもさせられたし……。

でも、みんな許す！

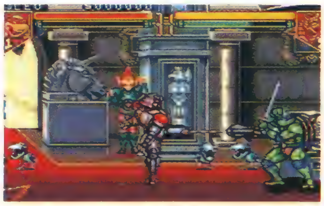
戦闘にはいったら、妙にノリがいい。アクションRPGを謳ってた『○剣○説』の100倍はいい！

マップのギミックも凝ってるし、冒険が続くにつれてイベントにもどんどん味がでてくるし、ドラマ性がほんとうに豊かな、良質RPGと折り紙をつけてもよろしかろう。難をいえば、萩尾望都キャラ設定というワリには、ちっともそれっぽいグラフィックになってないってことくらいかね。　（笠井修）

T.M.N.T. ミュータントウォーリアーズ　12/3

コナミ
格闘アクション
9800円(税別)

これまでに何度もゲーム化されてきたカメ忍者が、格闘ゲームになった。ストーリーバトル、VS.バトル、トーナメントバトルの3種類のモードが選べる。ハイスピードモードも搭載されているぞ。





亀もやっぱり対戦格闘になったのね……

ずばり、ニンジャタートルのキャラを使ったストII。もう、他の表現は不可能という感じ。

しかし、これは決して否定的な表現ではなくて、「ストIIと同じくらいよくできている」という意味。キャラや背景のグラフィックのレベルはさすがコナミ、本家のストIIよりも上かもしれない。

さて、肝心のゲーム内容に関して。まず、難易度設定が七段階あるのだけれど、どのレベルでも敵（つまりコンピューター）が同じくらい強いという感じが気になった。しかし、他は十分合格点。実際、このソフトを買うかどうかに関しては、ほとんどキャラが好きかどうか次第だろうね。ゲームとしては、よくできてます。それは間違いなし。　（渡辺荘一）

スーパーファミコン

NBAプロバスケットボール'94 ブルズVS.サンズ　12/3

EAビクター
スポーツ
9800円（税別）
バッテリーバックアップ

全米プロバスケットボール協会(NBA)の公認を受け、27チームが、すべて実名で登場する。シンプルな操作方法は前作そのまま、ゲームのスピード感は大幅にアップ。本物そのままの迫力を再現。





アメリカンゲームの神髄、ここにあり!?

MADE IN USAのゲーム（とくにスポーツゲーム）は、よくいえば大胆、悪くいえば大味なものが多いのだが、このソフトも例外ではないようだ。

だから、ゲームシステムや操作性など、細かな部分についてはあまり深く考えず、雰囲気を楽しむソフトだと思ってプレイすればいい……といいたいところだが、そのわりには、グラフィックやサウンドがちょっとパワー不足。とりあえず、NBAのチーム及び選手のデータをしっかりおさえている点だけは評価できる。

マイケル・ジョーダンが引退を発表し、チャールズ・バークレーも来季かぎりといわれるいま、記念碑的なソフトとして買っておくにはいいかも……。　（大﨑悌造）

スーパー究極ハリキリスタジアム　12/3

タイトー
スポーツ
9500円（税別）

日本野球機構プロ野球12球団公認ゲーム。日本のチームはすべて実名で登場だ。自分の好み通りに試合環境などの設定ができるぞ。プラクティスモードで選手を成長させて、リーグ優勝をめざせ。





『ハリスタ』SFC版はスピード&リアル志向

タイトー野球ゲーム、伝統のシリーズがスーファミで新登場。

キャラもリアルな等身に変化し、展開もかなりスピーディーになったような印象がある。試合のモードも、例によって練習モードから、試合数を決めてのペナントレース、トーナメントと、もりだくさん。試合によってチーム力をアップさせるRPG的要素もはいってる。

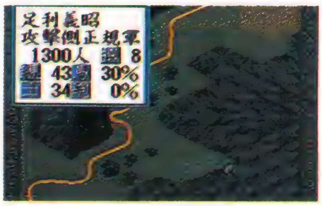
ただ、まあ、野球ソフトの必要条件をきっちり満たしているわりに、どうも印象が薄い。ファミコン版からおなじみのお遊び要素がなくなったせいもあるだろうけど（今回、乱入オジサンは出ないの？）、無難な域にとどまっていて、それ以上でもそれ以下でもない。ついでにいうと、全般的にボールが高めで打ちにくいぞ！　（笠井修）

信長の野望覇王伝　12/9

光栄
シミュレーション
1万2800円（税別）
バッテリーバックアップ

『信長の野望』シリーズの最新作は パソコン版からの完全移植だ。今回の『覇王伝』には武将データの中から忠誠度が消え、新たに論功行賞が設けられた。全四つのシナリオをクリアし、全国統一をめざせ！





だれにでも遊べる『信長』になった……？

今回の『信長』の印象をひとことでいうと、とにかく遊びやすい！少し前にいじった『太閤立志伝』に雰囲気が似ているところもあるかもしれないけど、コマンド類も全体的に整理されていて、ゲームの進行もつかみやすい。

ただし、戦闘を含めて、ゲーム全体は相当に時間がかかるのは事実だ。１年の途中でお金を使い果たしたり、お米を売りつくしたりすると、収穫があるまで、なかなかコマンドが実行できなくて、ひたすら時間を進めるだけだったりという事態に陥りやすい。それでなくても、ぼちぼち遊んでいればクリアまでは何ヵ月もかかってしまうかもしれない。気の長い人向けのゲームであることに変わりはないみたい。　（渡辺荘一）

決戦！ドカポン王国IV 伝説の勇者たち　12/10

アスミック
ボードゲーム
8900円（税別）
バッテリーバックアップ

４人まで対戦プレイができるボードゲーム。モンスターに襲われたドカポン王国で、数多くの村を解放し、賞金を多く集めた者が勝利者となる。一発逆転の仕掛けが満載で、プレイヤーの一寸先は闇？





タイトルはキワモノだけど、中身はいいぞ!

変なノリのテレビコマーシャルで、どうせキワモノゲームだろうと思っている皆さん、それは間違いです！　中身はきわめて正統派のRPGふうボードゲーム。過去にも似たようなコンセプトのゲーム（『百の世界の物語』とか）があったけど、それを研究して改良した感じがあり、まとまった仕上がりになっている。

難をいえば、プレイ時間。ある程度起伏に富んだゲーム展開を楽しもうとすると、どうしても時間がかかってしまう。コンピューター相手のプレイのときなら問題はないけど、人間同士でプレイするときは、途中で飽きちゃう人が出てくるかも。とはいえ、お正月に友だち同士で遊ぶには、なかなかいいソフトだ。　（渡辺荘一）

スーパーファミコン

クールスポット　12/10

ヴァージンゲーム
アクション
8900円（税別）

アメリカ生まれのスポットくんが八面六臂の大活躍。囚われた仲間たちを助けるためにアイテム集めに駆けまわる。ヤドカリ、ネズミやUFOなどのバラエティあふれたキャラクターが邪魔をする。





典型的な海外ゲーム味わい優先か……？

これぞ、典型的な海外ゲーム！マイキャラの細かな仕草や叫び声（？）に至るまで、一つのセンスで統一されていて、なかなかカッコいい。ステージの設定も変でいいし、敵キャラもカニだのシャクトリムシだの、身近な小動物で味わい深い。グラフィックのレベルは、全般的にかなり高い。

しかし！ ゲームとして楽しいかといえば、残念ながら、ノー。ジャンプして弾を撃つの繰り返しで、ゲーム内容は本当に10年前な感じ。他にも名作、大作が目白押しのこの時期、敢えてこのゲームを買えとは、とても言えない。海外ゲームや変なノリのゲームがとても好きな人なら……というのが結論になっちゃうかな。

（渡辺荘一）

ロマンシング サ・ガ2　12/10

スクウェア
RPG
9900円（税込み）
バッテリーバックアップ

自由度の高さをさらにパワーアップして、サ・ガが帰ってきた。世代交代も考えられた、マルチヒストリーシステムを搭載。ストーリー展開は、プレイヤーのとる行動によって全く変わってしまうぞ。





期待の大作だけど意外に地味かも……

まず、前評判通りの大作であることは間違いなし。相当に力の入った、いいゲームだと思う。そのうえで、あえて気になった点を書いてみよう。

まず戦闘。前面のような面倒臭さは相当に改善されているが、パーティが5人いるためか、少しテンポが悪い。ターンごとにコマンド入力するのが、結構しんどく感じられた。ストーリーに関しては序盤のためか、割合と一本道。前作のように、自由過ぎてなにをどうしたらいいの？ という状況にはならずに済みそうだ。スクウェアというとＦＦのイメージが強いけど、あの強烈なストーリー性を期待すると、裏切られるかも。地道に時間をかけて進めていくのが正しい。

（渡辺荘一）

ヒューマングランプリ2　12/上旬

ヒューマン
レースゲーム
（予価）9500円
バッテリーバックアップ

'93年のデータに改編したシリーズの新作。今回の１人プレイどきの画面は、二分割ではなく、モニター全面を利用した迫力画面になった。エデットモードでは、自分の理想の車をつくることができる。





F1を究めればGPはこうなる！　か!?

凝りとこだわりのヒューマン、なんてだれかがいってたような気がするが、まさに本格的なＦＩゲームをつくろうとすると、ココまでいくしかないのか!? と絶句しそうな一本。マシンセッティングはタイヤ、ブレーキのチョイスから、ステアリング、ウイング角度（空力特性）まで、細かく設定できるから半端じゃないわね。コースのデータもドライバーも、'93年ＦＩそのまま。

ただ、設定が細かいわりにはゲーム自体が極めてフツウ。欲をいえば、もう少し３Ｄ面でのスピード感覚が欲しかったな。それに、リアルなのはいいけど、もうちょっとオーバーテイクしやすくならないかしら。あくまでもゲームなんだからさ。

（笠井修）

モータルコンバット 神拳降臨伝説　12/17

アクレイムジャパン
格闘アクション
（予価）9800円（税別）

アメリカで一大ブームを巻き起こした、取り込み画像のキャラクターが特徴の格闘ゲーム。天空、人間界、魔界が総力を結集した死闘モータルコンバットを究極神拳を使いこなして勝ち進め。





快感ドガドガ！　の超リアル（!?）格闘プレイ

とかく話題の多い、画像取り込み式リアルアクション格闘ソフト。『ストII』あたりとは、ずいぶん操作感覚が違うけど、これはこれでやりこめばけっこうハマるよ。

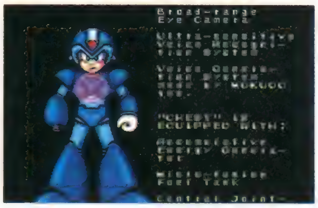
わたしは性格上、どうしても女のコを先に使いたがるもので、ソニアでしつこくチャレンジしたが、とくにアッパーカットが見事に決まったときの快感は抜群！ 不可思議なカクカク動きも、妙にオドロ不気味な背景グラフィックも、なれればおもしろい雰囲気だ。技のスピード感も適切。ただ正直いって、『ストII』とか『餓狼』みたいな感覚で間を見切り、技を究めようとすると、不満が残るのよ。そこまで作りが厳密じゃないようだから。あくまで格闘ノリでわいわい楽しむためのソフトだな。（笠井修）

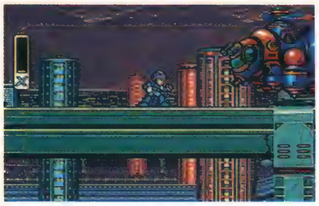
スーパーファミコン

ロックマンX 12/17

カプコン
アクション
9500円(税別)
パスワードコンティニュー

『ロックマン』がついにSFCになった。新たなヒーローの名は、エックス。奇想天外なワナ、行く手をはばむ敵、ボスキャラは、これまで以上にパワーアップして強烈だ。グラフィックも大幅に強化された。





安心感ある伝統の味

伝統ある『ロックマン』シリーズ、スーファミ最新作。

ファミコン版『ロックマン6』でもふれたことなのだが、このシリーズって、本当に作りがオーソドックスなのだ。決して悪口ではなく。実に安心感のあるアクションに仕上がっていて、実際好感がもてる。

難易度設定も適切だし、マップギミックもそこそこ飽きさせない。

たしかに目新しいもの好きなマニアにすれば、いまさらの感もないではないけど、妙に操作性がひねこびてるキワモノソフトに較べれば、この安心感ってやつも、そうすてたものではない。一つだけ苦言を呈するなら、シリーズ伝統とはいえ、主人公キャラがしゃがめないってのは、どうにかならないかね、ってところ。　(笠井修)

ドラッキーの草やきう 12/17

イマジニアズーム
スポーツ
9800円(税別)
バッテリーバックアップ

個性的な動物キャラクターが草野球で勝負する、ディフォルメ野球ゲーム。特訓モードでレベルアップに励み、実戦モードのエキサイティングな公式戦に挑戦だ。パスワードで友だちと対戦もできる。





『ファミスタ』以来の野球ゲームの大傑作!?

スポンサーつきだからといって、このソフトを色眼鏡で見てはいけない。1本の野球ゲームとして、充分鑑賞に堪え得るデキだ。いやそれどころか、ワタシが野球ゲームにこんなにハマったのは、初代『ファミスタ』以来なのである。

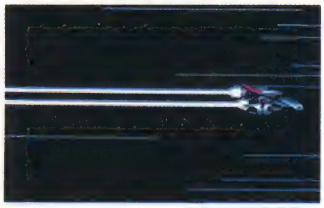
凝った演出、かわいいキャラ、オーソドックスだが飽きのこないゲームシステム、意外性のあるイベントなど、ほめるべき点は多々ある。それらがハイセンスにまとめられ、なんとも味のある、ほのぼのとしたゲームに仕上がっているのだ。難点をあげるとすれば、ややクセのある操作性だろうが、コレとて慣れてしまえばどうということはない。

このレベルを維持できるなら、ぜひシリーズ化を!　(大崎悌造)

R-TYPEIII 12/17

アイレム
シューティング
(予価)9800円

SFCの機能を十二分に生かしたシリーズ最新作。連射可能な波動砲『ハイパードライブ』や、3種類のフォース(シャドウ、ラウンド、サイクロン)の使い分けなど、新しい要素も取り入れられている。





SFCシューティングの火を消すなッ!!

SFCではシューティングはホントーに少なくなっただけに、この新作はとてもヨロコばしい。

しかも、操作性、グラフィック、サウンド、その他モロモロ、すべて期待どおりキッチリ仕上がっているので、なんの不満もない……はずであった。だが、シリーズも3作目となると、初めてゲーセンで『R-TYPE』を見たときのようなコーフンは、当然のことながら味わえない。ないものねだりと知りつつもやはりそれを味わいたいと思うのが、シューティングファンのナガサキ…、いや、フクオカ…、いや、サガである(笑ってくれぇー)。その点は4作目の課題に残しておき(ぜひ出してほしい)、とりあえずこの3作目をプレイするべし!　(大崎悌造)

スーパーファイアープロレスリング3 ファイナルバウト 12中旬

ヒューマン
スポーツ
(予価)9700円
バッテリーバックアップ

シリーズ完結編。レスラー総数は56名。バトルロイヤルやトーナメントなどの新モードが加わった。レスラーエデットモードがついに搭載され、技の種類も300以上にパワーアップされている。





このデータ量はハンパではない……!!

人気シリーズ3作目。使えるレスラーや技の数もふえ、データの充実度には目を見張るものがある。本当に、よくぞここまでこだわったと脱毛してしまう(脱帽するばかりが能ではない。ふっ……)。

が、ゲームとして見た場合、さすがにやや古いかな……という感は否めない。初登場はたしか'86年6月発売のPCエンジン版で、以来、大幅な変更は加えられていないのだから、それも当然だろう。システムなどは完成されているので変える必要もないと思うが、せめてグラフィックだけは、もっと工夫してもよかったのでは?

とはいえ、『ファイプロ』命のマニアックなファンたちが、ズイキの涙を流して喜ぶソフトであることはまちがいない。　(大崎悌造)

スーパーファミコン

エースをねらえ! 12/22

日本テレネット
スポーツ
9400円
パスワードコンティニュー

おなじみの同名マンガをゲーム化。原作のストーリーを再現する「シナリオモード」が特徴。またDSPの採用によって、回転・拡大・縮小が高速処理され、今までにない視点でテニスが楽しめる。





お蝶夫人の本名は竜崎麗香だったのよね!!

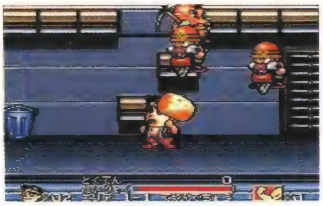
やっぱり、お蝶夫人よ、お蝶夫人。高校生でありながら、しかも結婚もしてないのに「夫人」とは、これいかに？　などという疑問はさておき、テニスゲームとしては、かなり斬新。最大の特徴は、コートが上下左右にぐるんぐるんまわりながら、球を打ち合う（ちょっとわかりにくいか？）ってところ。これって初めて見ると、はっきりいって驚く。その面で、操作のしかたがほかのテニスゲームよりは難しいのね。ここが意見の分かれるところ。正直、私には少し難しかった。

しかし、原作が非常にビックでありながら、それに頼らない作りをしている、って新しいと思う。これってこれからのゲームには必要なことじゃないかな。（高橋早苗）

がんばれ大工の源さん 12/22

アイレム
アクション
8900円（税別）

業務用から始まり、FC、GBとその幅を広げてきた『源さん』が、ついにSFCになった。必殺技が加わり、木づちの攻撃は派手にパワーアップした。ストーリーは、絵日記風スタイルで進んでいく。





おなじみ源さんがでかキャラで大暴れ!

とにかく源さんがデカいのだ。いや、二頭身なので、源さんの顔がデカいというべきか？　もともと目鼻立ちのはっきりした顔なので、ちょっと怖いくらいである。ただし、顔はデカくても動きは俊敏。操作性もバツグンで、爽快感すら覚えるほどである。

もちろん、アイレムが大事に育てているシリーズだけあって、アクションゲームとしての完成度もかなり高い。アイテムやトラップはよく練られており、グラフィックもきれいだ。難易度は決して低くないものの、ヤラシーやられ方が少なくていい。

やや無難にまとまりすぎていてインパクトに欠ける気もするが、万人が楽しめるソフトなのは確かである。（大﨑悌造）

がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス 12/22

コナミ
アクション
9800円（税別）
バッテリーバックアップ

今度の『ゴエモン』は、秘密からくりメカ兵器、ゴエモン・インパクトに乗りこんでの、巨大メカの3Dボス対戦が楽しめる。新キャラクター、からくり忍者サスケも加わり、プレイの幅がさらに広がった。





シリーズ最高傑作とわたしはいいたい!!

システム的に大幅な変更点がない、3Dバトルのボスがけっこうかたい、大ボスがウサギ（わたしはウサギが嫌い）。以上が今回のゴエモンの「う〜ん」なところ。嫌なことは、先にいっておくに限るわね。

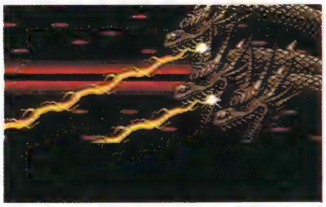
さあて本題に。今度のゴエモンはいいぞおー。なんてったって、グラフィックが美しい。BGMが『ガッ○○マン』にすごく似ている。巨大メカ、ゴエモン・インパクトは、お馬鹿ですっごく強い、と三拍子そろったソフトなのだ。わたしと同じ年頃（20代前半とだけいっておこう）の人には、「わかるわかる」っていうネタがところどころに転がっているのね。それだけに、お子さまにこのノリがわかるだろうか、という不安はあるけれども……。（高橋早苗）

超ゴジラ 12/22

東宝
シミュレーション
9800円
バッテリーバックアップ

ゴジラを操作し、敵怪獣をたおせ!!　闘争本能メーターという要素によって、バトルがより戦略的になった。登場する敵怪獣は、キングギドラをはじめ、東宝スタッフオリジナルの怪獣も登場する。





オリジナルゴジラと新怪獣が登場!!

ゴジラVS他の怪獣の戦闘は、アクションとRPGをミックスさせたような独自のシステムを採用している。そのチャレンジ精神はおおいに買うが、残念ながら細部の詰めが甘かった。もう少し工夫すれば、かつてない斬新なシステムが出来上がったと思われるだけに、ヒジョーに惜しい。ただし、怪獣の戦闘グラフィックはとてもよくできており、一見の価値はある。

とまあ、話題豊富な戦闘モードに比べ、マップ移動モードはあまりに非道。ゴジラの移動速度が極端に遅いうえ、トラップも意地悪で、プレーヤーをただ困らせるためだけに作った……という感じだ。

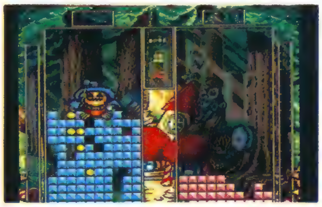
プレー時間が長いわりにはセーブもできんし、ちょっちツカれるゲームなのである。（大﨑悌造）

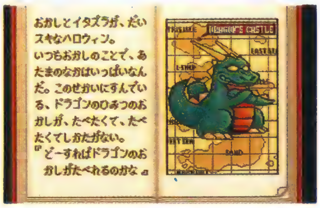
スーパーファミコン

テトリス武闘外伝　12/24

BPS
パズル
8000円(税別)

あの『テトリス』が、ユニークな対戦ゲームになって登場。８人のキャラが持つ必殺技を有効に使いながら、勝利をめざすのだ。一人キャラを選び、他キャラと対戦していく一人用モードもあるぞ。





元祖落ちものパズルのパワーを見よっ!

FCで最初に『テトリス』が発売されたのは、'88年12月のこと。以来「落ちもの」と呼ばれるパズルゲームが続々登場し、完全にひとつのジャンルを築いてしまった。

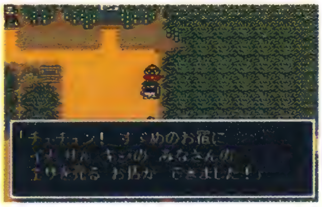
このゲームも、『テトリス』の名がつく以上「落ちもの」に変わりはないのだが、いかにもイマ風の演出が施されている。かわいいキャラが多数登場し、プレーヤーは好みのキャラを選んだり、対決したりできるのだ。『ぷよぷよ』のパクリと言えばそれまでだが、『ぷよぷよ』が『テトリス』なしには存在しなかっただろうと考えると、なんとも複雑な気分……。

各キャラの特殊テク等をはじめ、ゲーム的には本当によく練られているので、元祖の名に恥じぬデキなのは間違いない。　（大﨑悌造）

新桃太郎伝説　12/24

ハドソン
RPG
9800円(税別)
バッテリーバックアップ

さまざまなジャンルに発展している『桃太郎』の最新作は、原点ともいえるRPGだ。本編とはまったく関係のないサブイベントが、豊富に用意されている。ユニークなキャラクターが大活躍するぞ。





万人向けのオーソドックスな仕上がり

あの『桃太郎』のSFC版新作オリジナル。オープニングも最近流行りのドラマチックな演出で、力強くストーリーが展開していく。

とはいっても、全体の印象はそれほど変わっていない。町の近くをぐるぐるして、地道にレベルを上げ、様子を見てダンジョンを攻略。そしてまた、次の町へ……といった、とてもオーソドックスなスタイルを踏襲している。若干、テンポがゆったりしている感じはあるけど、まあ、これは許せる範囲。『FF』に代表される最近のゲームのテンポにはどうも合わないと思っている人、ゆったりとゲームを進めていきたい人には、ちょうどいいかもしれない。また、お天気が関係してくる戦闘はなかなかおもしろい。　（渡辺荘一）

モンスターメーカー3 光の魔術師　12/下旬

ソフエル
RPG
(予価)9800円
バッテリーバックアップ

GB版、FC版と人気を得てきたシリーズが、ついにSFCになった。アニメーションをぜいたくに使用した戦闘シーンが、見どころの一つになっている。モンスタートレードシステムは、今回も健在だ。





オーソドックスRPG版MMワールド

ゲームボーイ版登場以来、カードバトルシステムやダンジョンなど、際立って特徴的なところがウリだった本シリーズ。だが、今回のSFC版は、スーパーアクティブバトル（自キャラと敵が入り乱れて戦う形式）という新機軸をうちだしているが、経験値制の採用や、トップビュー式のダンジョンなど、オーソドックスなRPGとして仕上がっている。

ただまあ、そうなった分、いわゆるフツーのロープレになったわけで、せっかくの特徴あるシリーズが、平板なものになった印象は否めない。５章立てで自キャラを限定されるのも、ちょっと不満。ファンなら、好みのMMキャラを育て上げるのがいちばんの快感、だと思うんだけど……。　（笠井修）

全日本プロレスダッシュ 世界最強タッグ　12/下旬

メサイヤ
スポーツ
9800円(税別)

ファンの熱い要望に応えて、『全日本プロレス』がバージョンアップして登場。新たなるタッグチームやニューフェイスが加わった。技数も増えて、よりリアルな試合展開が組み立て可能になった。





より完成度を増した王道プロレスゲーム!

『全日本プロレス』に見られた不満点を、改善している姿勢には好感がもてる。が、すでに前作を購入している人は、こんなに早く改良版が出て、けっこー悔しい思いをしているかもしれない。

前作でも感心させられたが、レスラーの動きや技は、驚くくらい本物そっくりである。作り手が、いかに全日本プロレスを愛しているかが伝わってくる。操作性にもとくに問題はなく、非常によくまとまっているので、迷った末、結局前作に手を出さなかったような人は、ここで買ってもいいのでは？

ところで、ブロディやハリー・レイスなど往年の名選手が登場する第３弾なんてのはどーだろー？　やっぱムリかな。オレなら絶対買うんだけど……。　（大﨑悌造）

スーパーファミコン

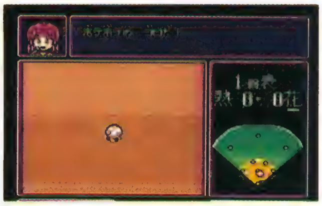
ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だ くにおくん

12/?

テクノスジャパン
スポーツ
(予価)9600円
バッテリーバックアップ

くにおくんシリーズの熱血最新作は、野球で勝負だ。ヤジと気合いの二つの項目がゲームを左右する。相手の戦略を予想しながら球種、スイングをセレクトしよう。もちろん必殺技も用意されている。





新システムの野球に くにおくんが挑戦!

新しい野球ゲームのシステムを開発しようという心意気は買う。だが、通常の野球ゲームの操作法と、コマンド選択方式とを融合させたようなこの新システムは、結局どっちつかずになってしまい、成功したとはいいがたい。

人気のくにおくんシリーズだけに、もっと別のアプローチ方法があってもよかったのではないか？というのが正直な感想だ。ドラマの部分も、ややかったるいし、全体的にどーもスカッとしない。

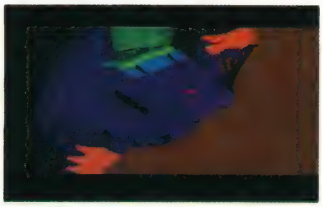
とはいうものの、そこはシリーズものの強み。おなじみのキャラたちが登場し、おなじみの会話をくりひろげるだけで、けっこう嬉しいものである。シリーズ中の異色作としておさえておくのも、いいかもしれない。　(大﨑悌造)

フラッシュバック

12/?

サンソフト
アクション
9600円(税別)

アメリカで大ヒットした謎解きアクションゲームの登場だ。ポリゴンで作られたキャラクターが不思議な雰囲気の世界を冒険する。デモの挿入で重厚なストーリーの世界に広がりを持たせている。





じみじみ楽しむ アクション異色作

パソゲーとして一世を風靡した『プリンス・オブ・ペルシャ』のSFアドベンチャー版。

『プリペル』の操作に精通した人ならわかるだろうけど、やはり初心者では、この操作感覚になれるまでには、少々悪戦苦闘しそう。とくにこのゲームでは、銃を構える動作と弾を発射する行動が別々のボタンになってるもので、敵に撃たれ、蹴倒されてゲームオーバー、というパターンになると、はっきりいって自キャラのよわさにイライラしてくるかもしれない。しかし、この最初の10分間を我慢すれば、じわじわと味がでてくる。マップのクリア法も、敵の誘導も、きわめて理詰めに解決する、リアル操作版ジャンプ付きロードランナーなり。　(笠井修)

す～ぱ～ぷよぷよ

12/?

バンプレスト
パズル
8200円(税別)

ゲームセンターで人気爆発の『ぷよぷよ』が、ついにSFCに移植された。おなじみの敵キャラクターも忠実に移植されている。ぷよぷよを"連鎖"でたくさん消して、相手側におじゃまぷよを降らせよう！





お待たせ! の『ぷよぷよ』 SFC移植版、登場

ようやくスーファミでも、『ぷよぷよ』が遊べるようになりました！これで文章を終えると、稿料ドロボーといわれるだろうけど、実際問題それだけ、なんスよ！

グラフィックもゲーセンそのまんま。メガドラ版に比べていささか、ぷよサンの震え方がぎこちないようだけど、操作性はなんら遜色なし。それに、スーファミ版は、とにかく音声が潤沢。ゲーセン版とまったく同じようにアルル・ナジャちゃんも敵の皆さんも叫ぶ叫ぶ！　やっぱし、2連ぷよや3連ぷよをかましたら、きっちり「イケイケイケ」としゃべってほしいよね！　新たな『ぷよ中毒者』拡大に向けて、ぜひとも売れてほしいと願うワタシです。

(笠井修)

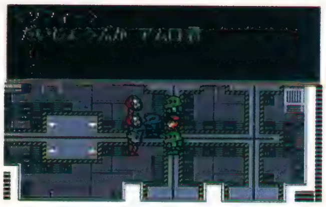
ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦

'94/1月

バンプレスト
RPG
(予価)9800円
バッテリーバックアップ

地球を救うため、ガンダム、ウルトラマンなど、おなじみのヒーロー軍団が悪の組織に立ち向かうRPGだ。オリジナルの敵キャラが多数登場する、アニメーションを導入した戦闘は、迫力満点だぞ。





『ヒーロー戦記』の 続編ではないのだ……

前作の『ヒーロー戦記』はとてもおもしろかった。必ずしも良いできとはいえないけど、自分たちの好きなヒーローをゲーム中に活躍させたいという熱気で、遊んでいてとても楽しかった。

というわけで、この『ガイアセイバー』だけど、その『ヒーロー戦記』の直接の続編ではないようだ。ヒーロー混在のRPGということだけが同じで、あとは違うゲームと考えた方がよさそう。あいかわらずマニアックなノリは健在だけど、熱気は少しレベルダウンしてしまった感じ。その分、システム的な部分は洗練されていて、遊びやすさは向上しているんだけど……。

まあ、懐かしヒーロー総登場RPGとしては及第点。きちんと遊べる仕上がりだ。　(渡辺荘一)

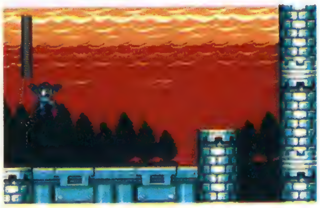
ファミコン

ロックマン6 史上最大の作戦 発売中

カプコン
アクション
7800円(税別)
パスワードコンティニュー

シリーズ最新作の大ボスは、世界各国から送り込まれた個性的なモノばかりだ。従来どおり、特殊武器はボスを倒して手に入れなければならない。通常面のトラップも、パワーアップして待ち受けてるぞ。





基本に忠実 アクションの定番作品

カプコンの、ロングランアクションシリーズもこれで第6作。

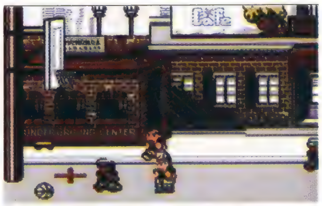
姉妹誌『ボンボン』読者にはすっかりおなじみの名物キャラなのだが、今回のファミコンソフトを一言で評するなら、きわめてオーソドックスな、お約束アクション、ということになるだろうか。

要するに、決まった場所で、特定のアクションによって、きっちりと面クリしていく、という構成で、とくに今回はエリア選択が可能なため、アイテムパワーアップをしたあとで元の面を再トライすると、新たなる発見が……というパターンも楽しめる。それぞれの面によるマップ上のトラップもきっちりしている。新鮮な感動は得られないが、そのぶん、安心してプレイできる1本だな。　(笠井修)

熱血！すとりーとバスケット がんばれ DUNK HEROES 12/22

テクノスジャパン
スポーツ
(予価)6500円

くにおくん率いる熱血チームがアメリカに舞台を移し、バスケットで大暴れ。2ON2ストリートバスケットは反則あり、必殺シュートありのなんでもアリアリ。4人まで対戦可能なVS.モードもある。





こんなゲームがあってもイイと思う…

くにおくんシリーズも、この作品でなんと20本目である（ちなみに第1作は、87年4月発売のFC版『熱血硬派くにおくん』）。

最近新作がめっきり減ったFCで、人気シリーズのソフトを出そうというそのココロガケが天晴だ！　FC版なので、当然グラフィックはショボいし、サウンドもチープである。容量が少ないため、できることも限られている。SFCの本格バスケットゲームと比べたりすると、まるで別物である。それでもこのソフトは、肩の力を抜いて気軽にプレイする分には、とても楽しめる。これでもうちょっと価格が安ければ、いうことはないのだが……。とにかく、まだまだこんなシンプルなゲームがあってもイイと思う。　(大崎悌造)

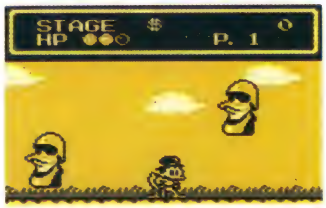
ゲームボーイ

ダックテイルズ2 発売中

カプコン
アクション
3500円(税込み)

ステッキを使ったコミカルアクションを駆使して、神秘の秘宝を求めて大冒険。ホッピングジャンプやゴルフスイングをしたり、前作を上回る大活躍。画面を見ているだけでも楽しめる演出が満載。





ステッキでホッピングアタック！

このゲームは、ディズニーキャラクターが好きな人だけのものではない。アクションゲームとしてもかなりの水準にある。さすが、カプコン。ステッキを使ったホッピングアタックの操作感も、けっこう快感だしね。

ただ、これはすべてのゲームボーイソフトにいえることなんだけど、キャラの動きが見にくいのね。これってけっこうきびしいものがある。ゲーム自体はかなり良くできているだけに、ゲームボーイのアクションゲームとは、なんてことを考えさせられました。

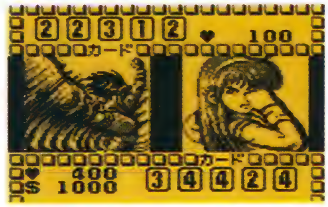
関係ないけど、アイテムの値段は、すっごく高いぞお！（その分お金はいっぱいもらえるんだけど）。ケーキ1個20万ドルなり。超インフレだわ。　(高橋早苗)

アンダーカバーコップス 破壊神ガルマァ 12上旬

アイレム
ボードゲーム
3800円(税込み)

格闘アクション版より一足先にカードバトル版の登場だ。プレイヤーはスゴロクのようなフィールドを進み、途中で止まったマスに従ってゲームを進めていく。弱点攻撃は、戦闘を楽にクリアできる。





ボードゲームでU.C.C.!!

わたしはすっかりアーケード版の移植かと思ってたら、ボードゲームなのね、これは。

カードの数値がすべて、って感じだけど、カードの出し方にけっこう奥深いものがあったりするのよね。バトルの設定もかなり凝ってるし、ミニゲームも単純とはいえ、ゲームの中休みとしては、ナイスタイミングで入ってる（わたしはモグラリアン叩きが好きなの）。

ただ、短気なわたしとしては、カードを何回も選ばないとゲームが進まないのは、苦しかったところ。バトル画面で敵のカードがすべて見えちゃうのも、ちょっと気になったのね。バトルの勝ち負けが、ある程度最初っからわかってしまうのだ。これってつらいのよ、心情的に。　(高橋早苗)

PCエンジン

ボンバーマン'94 12/10

ハドソン
アクション
(予価)6500円
Huカード

アイテムもパワーアップして、あのボンバーマンが復活。マルチタップで5人まで対戦できるバトルゲームのほか、ロボット軍団に立ち向かうボンバーマンを操る、ノーマルゲームがある。





ノーマルモード その正否は……!?

ボンバーマンといえば、やっぱり対戦、っていうのが今までのシリーズだったと思う。だけど今度のは「いかに一人で遊ぶか」ってところを重視した作品と見た。

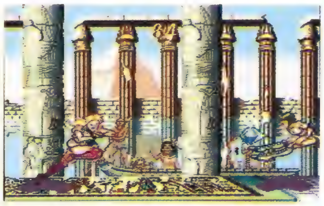
……ってことで、ノーマルモードなんだけど、お話自体は非常に単純。ゲームがゲームだから、ストーリーをうんぬんするのは、間違いかもしれないけど、わたしとしては、もう少し凝ってほしかったな。その代わりといってはなんですが、アイテムがバカバカ出るので「爆弾を大爆発させて、敵をブッ殺す！」っていうボンバーマン究極の楽しみが味わえます。イライラしたときに、このモードで一発、っていうのが正しい姿勢かしら。

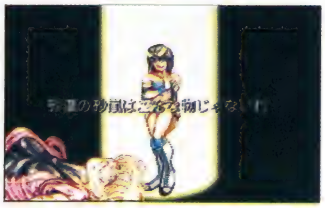
(高橋早苗)

マーシャルチャンピオン 12/17

コナミ
格闘アクション
7800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

ゲームセンターで人気の格闘ゲームが、早くも移植された。武器を持ったキャラから、武器を奪うこともできる。女性2名を含む個性派10名の中から、好きなキャラ5名を選んでの団体戦もできる。





嗚呼……格闘ゲームよ何処へいく!?

格闘ゲームのブームもそろそろオシマイか……ともいわれる昨今だが、まだまだ新作は出るようだ。ま、PCエンジンには比較的格闘モノが少ないので、ファンにとっては朗報と言っていいだろう。

ただし、このゲームをプレーするには、やはり6ボタンパッドは不可欠。ノーマルパッドでもプレーできるが、面白みは半減する。

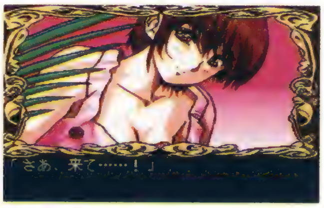
肝腎のデキの方だが、いかにもPCのソフトらしくまとめられていると思う。特に、ゲームクリア時のデモグラフィックは一見の価値がある（ティティだけはちょっと期待はずれだったけど)。全体にややキワモノ的な雰囲気が漂っているので、『ワーヒー2』あたりが好きな人にはおすすめかもしれない。

(大崎悌造)

秘密の花園 12/上旬

徳間書店インターメディア
アドベンチャー
7800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

パソコン版が大ヒットした美少女アドベンチャーが、リニューアルされた。アドベンチャー初のパートナープレイで、ゲームオーバーのないマルチエンディング制。解き方によってストーリーが変わる。





美少女キャラはいいかもしれない!?

この手の「美少女ゲーム」って家庭用のゲーム機では、未開拓なジャンルだから、個人的には応援したいのね。嫌いな人も、いるかもしれないけど。

その意味で、これは、合格。「きゃぴっ」とした女の子は、なかなかかわいく描かれているし、アドベンチャーゲームとしても、ちゃんとできてる。それにけっこうむずかしい（わたしは正しいエンディングにいまだたどりつけない)。また、登場人物は、セリフの多くを実際にしゃべるし、聞きたくなければとばせるし、とユーザーフレンドリーなのね。

ただ、純粋なアドベンチャーで、新しい要素が入ってないことと、エッチ度が足りない（!?）ってことが不満かな。

(高橋早苗)

スーパーダライアスII 12/23

NECアベニュー
シューティング
7800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

アーケード版『ダライアスII』を大幅にパワーアップ。全部で7レベル、28のゾーンにはシューティング史上最大の40数体のボスが待ち受ける。立体音響を新採用してBGMにも力を入れている。





オリジナルの敵キャラも登場するぞ!

SFCの『R・TYPEIII』のところでも触れたが、シューティングの続編は本当に難しい。前作とイメージが違いすぎるとファンはそっぽを向くし、逆に、あまりに変化がないと飽きられてしまう。じゃあいっそ新シリーズを……と思ってもシューティングが売れないこのご時勢に、新企画がそうカンタンに通るものではない。

そんな袋小路的状況のなか、このソフトはよくがんばっている。前作のイメージをあまり崩さず、なおかつ新しい要素を盛り込もうと努力している。そして、それはある程度成功したといっていい。ただ、その新要素が、敵キャラだけでなく自機のほうにももっとほしかった。より大胆な攻撃方法とかがね……。

(大崎悌造)

メガドライブ

THE IIIRD WORLD WAR　11/26

マイクロネット
シミュレーション
7800円(税別)
MEGA-CD

現代を舞台とした戦略(せんりゃく)シミュレーションゲーム。軍事力、経済力の両方、もしくはどちらかを使って世界を制圧(せいあつ)するのが目的だ。五つのシナリオはハードな状況を盛り込んだものばかりだぞ。





ゲームというよりは教育用ソフトだよね

意外な掘り出し物、といっては失礼かもしれないが、今月担当(たんとう)したソフトの中では、いちばん楽しかったのが、実はこのゲーム。一言でいえば、現代、及び近未来を舞台にした『信長の野望』といった感じのゲームシステム。自分が好きな国を選び、世界を軍事的、経済的に支配することが目的のゲームだ。

とっつきはかなり悪く、膨大(ぼうだい)なコマンドを理解するだけでも、相当時間がかかりそうだ。クリアを目指したら、かなり苦労するだろう。けれど、この国のテロ支援(しえん)をしたらどうなるかな？　とか、豊富にあるコマンドを使い、世界情勢の実験をするつもりで、つまりはシムアースみたいな感覚で遊ぶのが正解か？　（渡辺荘一）

夢見館の物語　12/10

セガ
アドベンチャー
7800円(税別)
MEGA-CD

フルCG、3Dポリゴンの奥行きのある画像が特徴的なアドベンチャーゲーム。CD-ROMならではの臨場感溢(りんじょうかんあふ)れる音声が、ヴァーチャルリアリティーの世界へプレイヤーを案内してくれる。





本気でこんなもん作っちゃって……!!

う〜む……。ウワサには聞いていたが、実際見てみるとやっぱりスゴイ。たいしたものである。

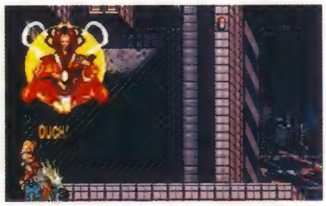
誤解(ごかい)しないでほしいのは、グラフィックの美しさやゲームのデキに感心しているワケではないということだ。こういうとなんだが、絵は思ったほどでもないし（でもキレイだけど）、アドベンチャーとしてもソコソコである（もちろん楽しめるけど）。いちばんスゴイのは、この手のゲームを本気で作っちゃうということ自体なのである。セガというメーカーの、奥の深さである。

ヴァーチャルリアリティーという言葉はもう聞き飽(あ)きたが、もしそれが、こんな家庭用ゲーム機から始まるとすれば、けっこうスバラシイかもしれない。（大崎悌造）

バトルマニア大吟醸　12/中旬

ビック東海
シューティング
(予価)7800円

ステージによってスクロールする方向が違うシューティングゲーム。かなりユニークな敵キャラクターが画面狭(せま)しと暴(あば)れまくる。パワーをタメて撃つ特殊兵器は、ステージごとに選べるぞ。





見た目は変だけど本格派シューティング

前作の変なノリは健在、というよりもパワーアップしている。ステージ間のアイキャッチ画面もおかしい。前作が好きだった人なら間違いなく買い。

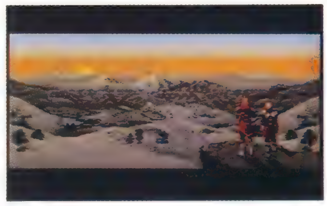
ただし、変なノリだけでなく、シューティングゲームとしてもパワーアップしているので、なめていると痛い目にあいそう。

実際、自分のキャラが大きいので、弾(たま)よけがたいへんだし、オプションを操作して、前後の敵を撃ち分けたりと、なかなか忙しい。トラップや敵の攻撃もけっこう、意地悪。肝心(かんじん)の面白い演出も、ゆっくり楽しんでいる暇(ひま)がなかなかない。難易度(なんいど)設定はプレイヤーが百人いれば百通りの要求があるのだろうけど、ぼくとしてはもう少し低い難易度(なんいど)が良かった。（渡辺荘一）

ファンタシースター　12/17
千年紀の終わりに

セガ
RPG
(予価)8800円
バッテリーバックアップ

シリーズ第4弾の本作には、マシンに乗りながら敵と戦う、マシンバトルシステムが新たに加わった。主人公が手に入れるマシンは種類によって性能、攻撃が違う。24Mビットの大容量で登場。





名作になりそうなホノカな予感がする……

メガドラの看板RPGだけに、失敗は許されなかったのだろう……。『III(スリー)』のときのような思い切った変更(へんこう)は避け、好評だった『II(ツー)』のイメージで仕上げている。チャレンジ精神には欠けるが、きっと正しい選択(せんたく)だったと思う。

ストーリーはとにかく、サクサク進む。戦闘シーンもかっこよくて退屈(たいくつ)しないし、とてもプレイしやすいゲームである。デモばかり多くてマジでいらついたり、戦闘にやたら苦痛を伴うRPGが多い昨今、このテンポのよさは特筆に値する。よくやった！

ただし、会話シーンに新しく加えられたマルチウインドウビジュアルシステム（な、ながい）は、さほど効果的ではない。ま、邪魔(じゃま)にはならないけど。（大崎悌造）

なにを買おうか迷ったら……
読者に聞けっ!!

覇王創刊記念新作ソフトモニター募集
読者モニターが発売直前ソフトを斬(き)る

発売前のソフトをいちはやくプレイできる、この企画。はたして読者様の評価はいかに!?

SFC 餓狼伝説2



アーケード版にくらべ、キャラが小さいが、雰囲気(ふんいき)はいい。あまり期待していなかったけれど、予想を上回る出来だった。オススメの対戦は、アンディーVS.キムだよ。（天野　研さん）

SFC 信長の野望　覇王伝



武将のなかでは、今(いま)川義元(がわよしもと)が、おもしろかった。操作性はいいんだけれど、戦闘がすこしむずかしかった。中学生以上向けのソフトだったかな!?（山崎博一くん）

SFC ソウル&ソード



『ロマサガ』タイプのゲームだけど、移動中のグラフィックは新鮮だと思いました。主人公がイマイチ使えないんだけど、チャランとポランの女の子キャラが超かわいいよ。（小粥　競さん）

SFC ガイアセイバー



キャラクターのグラフィックがとてもきれいであきないんだけど、音楽がいまいち。結構楽に進めるからRPGとしては物足りないと思います。キャラ好きな人向きかな？（白川国博さん）

SFC ボトムズ



2面のボスがたおせなくて、ぼくにはすこしむずかしいかなと感じた。でも、操作性が良く、バトルが楽しかったので、発売されたら、買おうと思います。（藤井克弘くん）

SFC テトリス武闘外伝



対戦プレイのせいか、なかなか勝負がつかなかった。クリアーするのに30分もかかってしまった。魔法が少ないと思ったけど完成版では増えるの？（金子慎一さん）

SFC NBA'94



マイキャラがわかりにくいし、ボールを持ってるキャラもちょっとわかりにくかった。動きもなんかぎごちなく思った。全体的にパッとしないんだけど好きなんだなぁ。（沢田隆一さん）

MD 夢見館の物語



主人公との一体感が大事にされていて、のめりこむ面白さがあった。(高野康行さん)　文字がでないので目と耳に意識を集中してプレイ。こんなゲームをまただして。（前田浩太郎さん）

MD ナイトトラップ



画像の取りこみは粗(あら)いが、画面はよく動いている。難易度はかなり高いと思う。サウンドは、雰囲気(ふんいき)を盛りあげる意味で、かなりいいけど、操作性には、重さを感じた。（川端尚志さん）

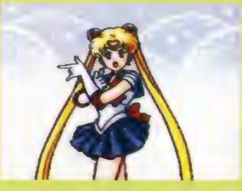
MD ファンタシースター



主人公が「ハンター」っていう設定がよかった。最初のうちは、魔法とテクニックのちがいがよくわからなかったけど、なれれば大丈夫(だいじょうぶ)。買いたいと思います。（井上明彦さん）

今月募集する読者モニターソフトはこれだ!!

●セーラームーンR●



今度のセーラームーンは、対戦バトルが可能になった。12月29日発売。

●SDガンダムGX●



SDガンダムキャラ総登場の、シミュレーション。来年2月発売予定。

●ソニックスピンボール●



ソニックがボールになって、ピンボールに挑戦。12月末発売予定。

応募先

官製ハガキに、モニター希望ソフト名を書き、下記のあて先に送ってください。しめきりは12月23日（消印有効）。〒112-01　東京都文京区音羽2-12-21　講談社　覇王編集部　読者モニター①係

※読者モニターのプレイしたソフトは、すべて開発中です。

まだまだ言わせろ!!

NBA'94：ダンクとかが決まると楽しいしスカっとするね。

ガイアセイバー：街マップがドラクエタイプより楽なとこがいい。

ソウル&ソード：イベントクリアーのためのヒントが少ないかな。

テトリス武闘外伝：点数がつかないのが残念だ。でも普通のテトリスよりもおもしろいと思った。

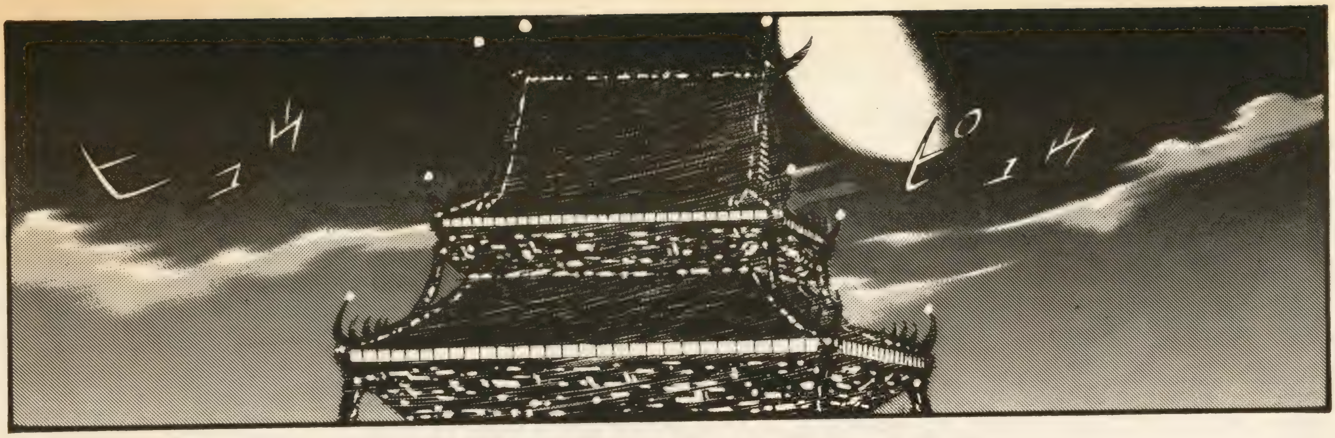

U.S.A.からソニックショック上陸！
SONIC The Hedgehog SPINBALL
SONIC SPINBALL™
ソニック・スピンボール新発売
12月10日発売予定 6,800円
※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。
国際的人気者ソニック・ザ・ヘッジホッグの新作アクションが、エンタテインメント王国アメリカからやってきた。 世界最速のゲーム・ヒーロー、ソニックが画面狭しと大暴れ！ダッシュ、スピン、ドリフト、冴え渡るドライブ感覚。ソニックの魅力すべてにさらなる磨きをかけて満を持しての登場。音速時代に、退屈してるヒマなんかない！
高性能で低価格
メガドライブ2
MEGA DRIVE 2
12,800円
SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
©SEGA
第一·糀谷事業所〒144東京都大田区東糀谷2-13-1お客様相談センター フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日：10時～17時(祝祭日除く)


全身を駆け抜ける衝撃！
壮大なストーリーと話題の戦闘システムがロープレの伝説を再び創った。
ファンタシースター
12月17日発売予定 8,800円
PHANTASY STAR
The end of the millennium
〜千年紀の終りに〜
©1993 SEGA
新米ハンター"ルディ・アシュレ"に
依頼されたモンスター退治の初仕事。
その仕事がルディの運命を
意外な方向へと導いて行く。
仲間の力を組み合わせて敵と闘う
コンビネーションバトルシステムをはじめ、
数々の新趣向をこらしたバトルシステムと
迫力のグラフィックスで
物語は新たなる局面へと次々と進む。
そして、はるかなる過去にさかのぼる
アルゴル太陽系創造の謎が、
いま解きあかされる。
ILLUSTRATION BY HITOSHI YONEDA
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-12-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)
※表示価格は、消費税抜きの価格です。
コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中! 12,800円
©SEGA



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
おもちゃの世界を大冒険!!
人気の前作ソフトを更に
スケールアップして、
待望の「ドラえもん2」が遂に新発売だ。
トイズランドを舞台に、
ドラえもんと仲間たちが
くりひろげる大アクションゲーム。
さあ、トイズランドへ出発だ!!
BARCODE BATTLER II INTERFACE
バーコードバトラーIIインターフェース
対応
スーパーファミコン®は、任天堂の商標です。
©藤子・小学館・テレビ朝日
©1993 EPOCH CO., LTD.
「エポック社のおもちゃは、おもちゃ屋さんで買えます」
※掲載されている価格は、消費税を含まない標準小売価格です。
スーパーファミコン®専用
ドラえもん2
〜のび太のトイズランド大冒険〜
12月17日発売予定　¥8,000
エポック社
東京都台東区駒形1-12-3
〒111 TEL.03(3843)8816

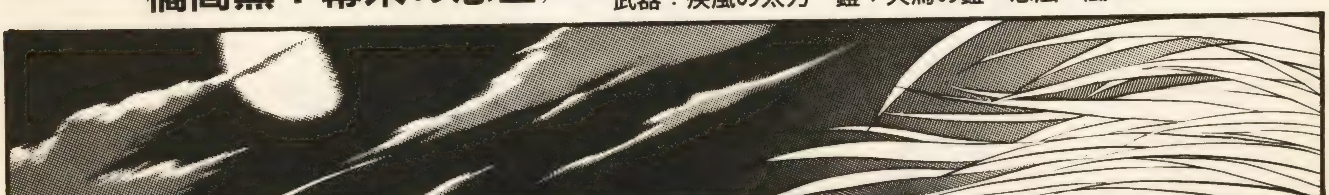
宇野比呂士先生が全力で贈る、ゲームワールド幕末アクション! ここに登場!!



時:1993年/舞台:ZIPANG 江戸シティ



橘高薫:幕末の志士/ LEVEL 42 HP 2080/3600 お金 973両
武器:疾風の太刀 鎧:天馬の鎧 忍法:風



敵:柳生サムライ大将 HP 7500 攻撃力 135 防御力 160
すばやさ 60 妖力 115 お金 15両



バトルスタート!!


幕末覇王伝
カオル
第1話 旅立ちの章
風神
ドドドド
ちょこざいなッ
返り討ちにしてくれるわ



今、ここに新たなる冒険が始まる!!
宇野比呂士
サムライ大将はダメージを受けた!!
ムウ　兜割り

作者からの一言

ウ〜ッス、…声が小さいぞ。ウ〜ッス!! 知ってる人も知らない人もまずはヨロシク、宇野比呂士です。ボクは宇野比呂士ですが、実は橘高薫でもあります。薫クンがこの先、何を考えどう行動するのか、みなさんも彼と共に冒険の世界へ出かけてみませんか? ババンババンバンバン、宿題やったか? 歯ァ磨いたか? 「キャプテン・キッド」買えよ、また来月〜〜〜。





スペースデータ

技（わざ）

旋風剣（せんぷうけん）

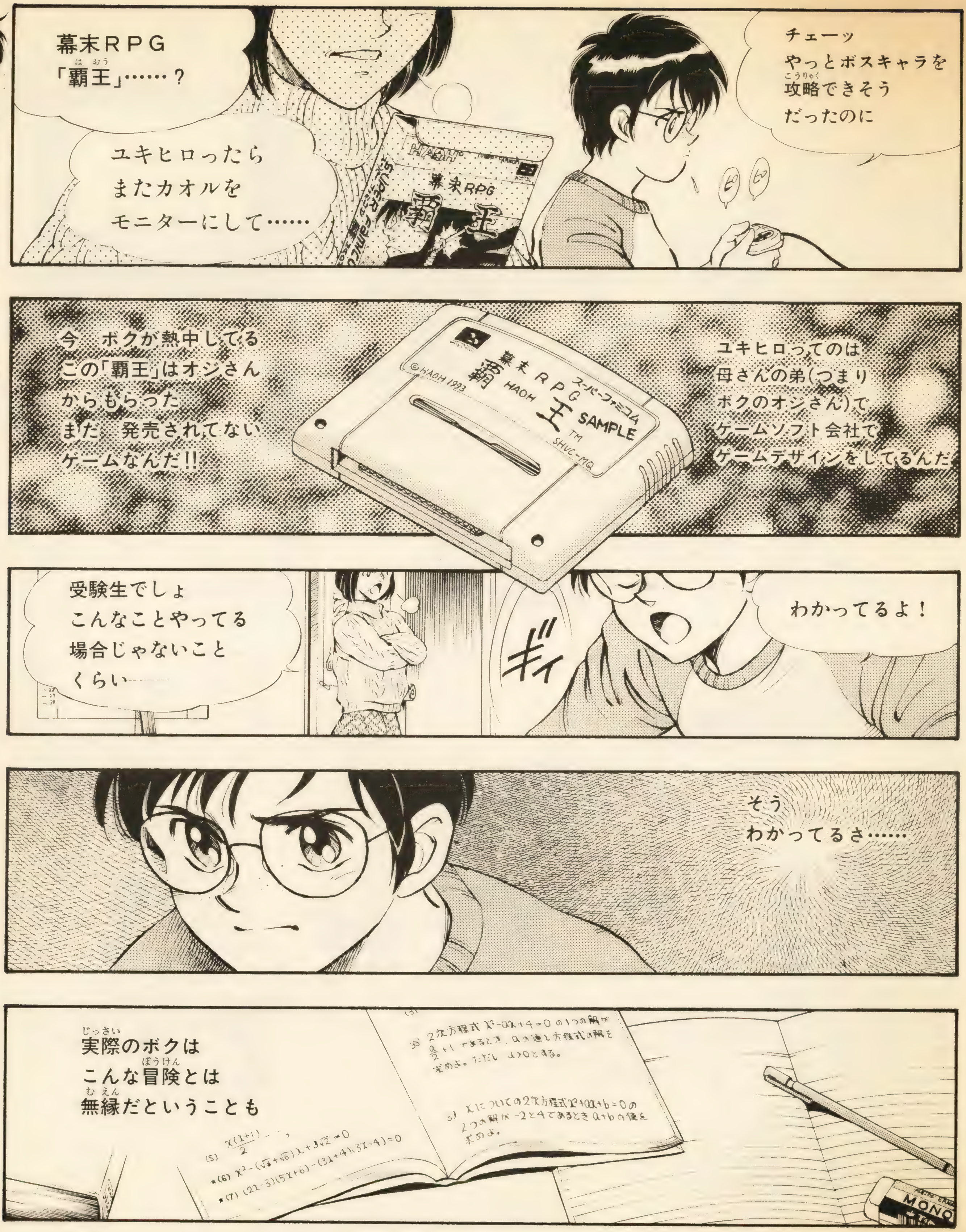
驚異的な剣圧により相手にダメージを与える主人公の得意技。その剣風は台風並みである。

百裂槍（ひゃくれつそう）

一瞬にして百もの突きをくり出す大技。その破壊力は、岩をも砕く。



橘高薫(15歳)県立T中学3年、成績は中の中、苦手科目は体育、好きなのは美術、ゲームはなんでも好きだが、やっぱりRPG派。



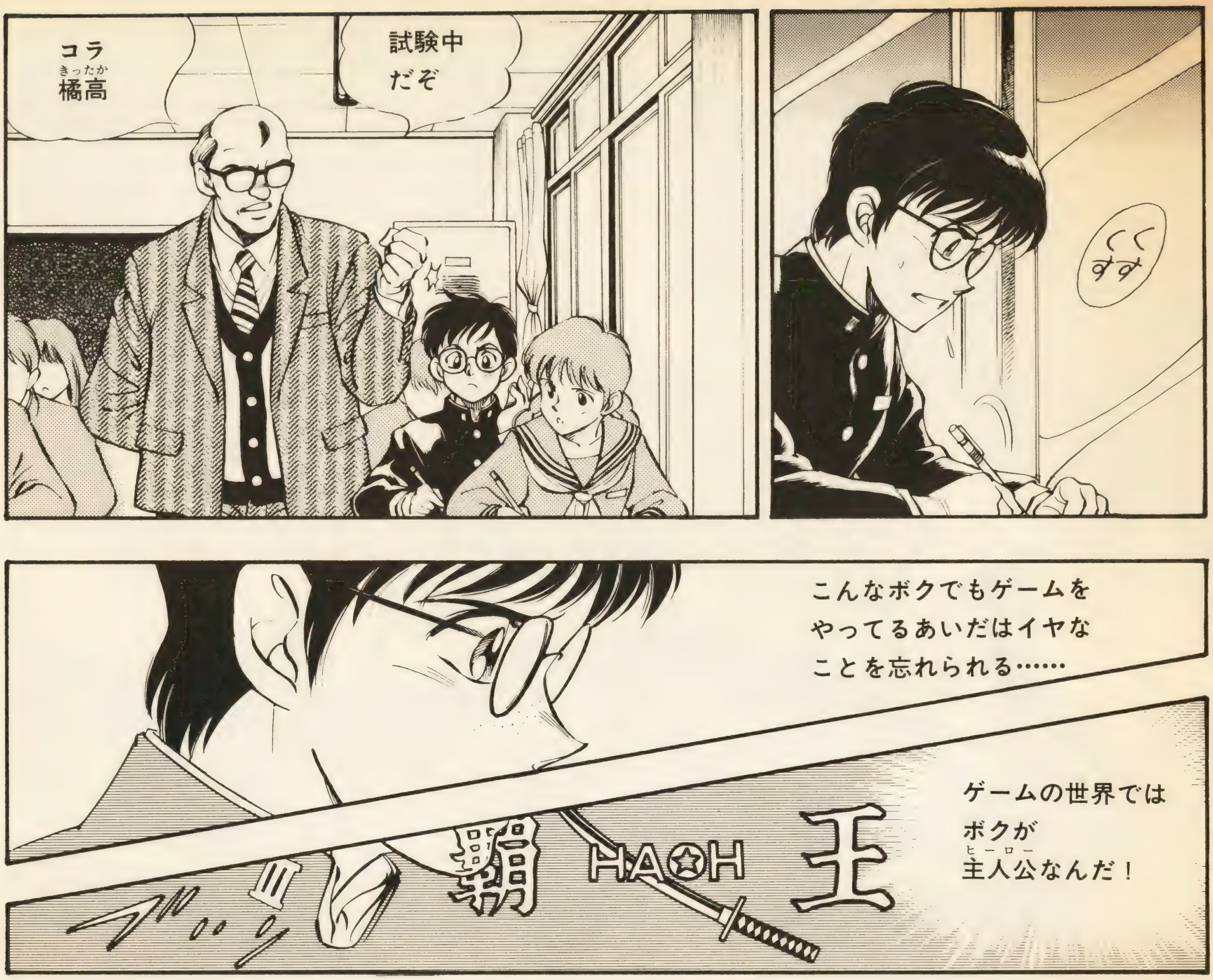




猿飛佐助　男(20歳)　LEVEL23　HP1040
武器・手裏剣「風車」　鎧・くさりかたびら
忍術・猿飛の術　妖力48



霧隠才蔵　女(17歳)　LEVEL15　HP460
武器・投げくない　鎧・くさりかたびら　忍
術・春花の術　妖力200


コラ
橘高（きったか）
試験中
だぞ
くすくす
こんなボクでもゲームを
やってるあいだはイヤな
ことを忘れられる……
ゲームの世界では
ボクが
主人公（ヒーロー）なんだ！
覇 HA☆OH 王
おーーし
昨日の続（つづ）きだ
ついに
将軍と
対決だぞ
よし
よし
いくぞ！



将軍 徳川家康 LEVEL99 HP3000
防御力200 武器・妖刀マサムネ 鎧・葵
の鎧 すばやさ50 妖力50 お金1万両





覇王　性別、年齢は謎。LEVEL？　HP∞
武器？　鎧？　すばやさ？　妖力？





◆この作品を読んだ感想を送ってください。あて先は、〒101-91　東京都千代田区神田郵便局私書箱32号　講談社　覇王編集部「幕末覇王伝カオル」係です。



このままではジパングは
永遠に闇におおわれてしまう
カオル　キミの力をかしてくれ……！
こちらの世界にやってきて
我々と共に覇王と戦おう!!
YES
NO
このコントロールが
その扉を開く鍵……!!
「ジパング」
入り口——
ゴクッ


GAME START
PLAYER カオル
ブゥ…ン
スーパーファミコン
幕末RPG
SAMPLE
覇 HACH 王
Nintendo
SUPER Famicom



◇闇につつまれた世界にきたカオルだが、はたしてこの世界の救世主になれるのか!?

次号 2月号（12月24日発売）に続く!!

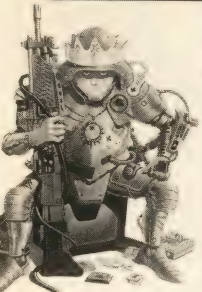
創刊記念イベント 第1回

覇王杯争奪ゲーム大会のお知らせ

◇スーパーマガジン覇王では、ゲームの腕（うで）に自信のある君たちにゲームの"覇王"をめざして戦ってもらうゲーム大会を行います。われこそはと思う人はどんどん参加してね！

他にも楽しいイベントがあるぞ！

●覇王オリジナルテレホンカードがあたる、お楽しみくじ付きアンケート　●覇王カルトクイズ



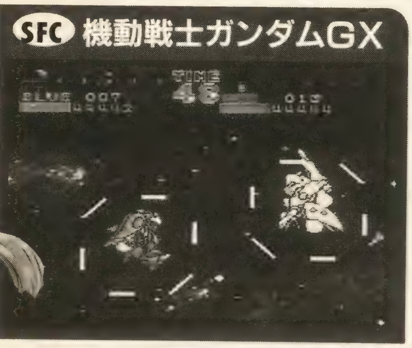
覇王杯争奪餓狼伝説2トーナメント

12月4日(土)①13:00〜14:00 ②15:30〜17:00
12月5日(日)①10:30〜12:00 ②13:00〜14:30 ③15:30〜17:00

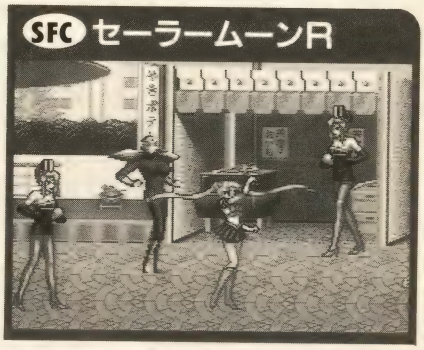
●試合形式はトーナメント方式で、1回につき64人に参加してもらいます。1回戦〜3回戦は45秒1回勝負、準々決勝と準決勝は90秒3回勝負で行います。

勝った人にはゲームソフト他豪華賞品プレゼント！
トーナメント優勝者は"達人"に挑戦してもらいます。
"達人"に勝つと"覇王"のタイトルが与えられるぞ!!

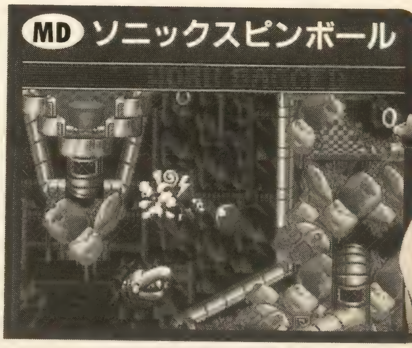
新作未発売ソフト体験コーナー



SFC 機動戦士ガンダムGX



SFC セーラームーンR



MD ソニックスピンボール

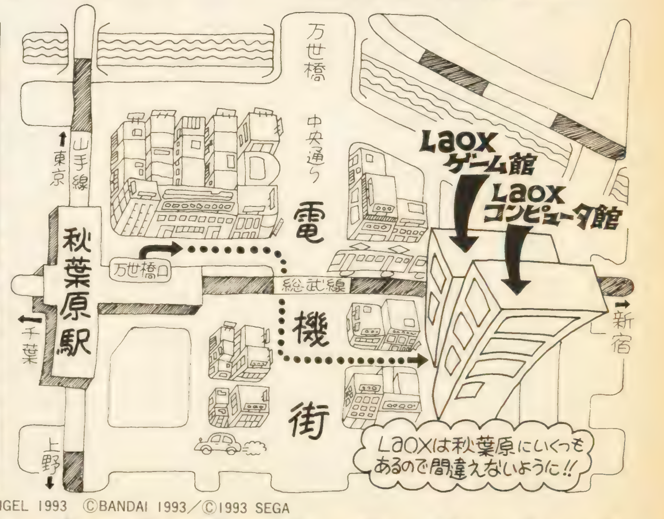


どこにもまだ売っていないソフトをいち早くプレーできるぞ!!

日時
12月4日(土)
13:00〜18:30
12月5日(日)
10:00〜18:30

会場
Laox（ラオックス）
コンピュータ館・
ゲーム館6階
（住所：東京都千代田区外神田1-7-6）

場所はここだ！





ベストセレクション

覇王創刊号 読者アンケートプレゼント

01
フィールドCDウォークマンD-421SP
1人





02
CDステレオラジオカセットレコーダー
1人



計106名

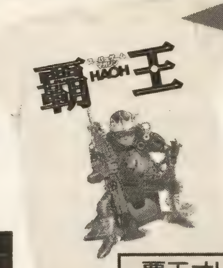
03
液晶カラーテレビ
2人



04
ステレオラジオカセットプレーヤー
2人



05
覇王オリジナルテレホンカード
50人



06
覇王オリジナルプリントTシャツ
50人

アンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう!!

1 本誌のなかでおもしろかった記事を今月号の記事から三つ選んでください。

2 今月号の表紙はどう思いましたか?
①とてもよい ②よい ③普通 ④あまりよくない ⑤よくない

3 本誌を購入した動機はなんですか?
①ゲーム攻略がよかったから ②独占記事がよかったから ③付録がよかったから ④表紙がよかったから ⑤新作紹介がよかったから ⑥マンガページがよかったから ⑦その他

4 ゲーム攻略のなかで本誌を買う動機となったのはどれですか?
①餓狼伝説2 ②信長の野望 覇王伝 ③がんばれゴエモン2～奇天烈将軍マッギネス～ ④ロマンシング サ・ガ2 ⑤ロックマンX ⑥ガイア幻想紀 ⑦す～ぱ～ぷよぷよ ⑧魔神転生 ⑨とくにない

5 本誌以外によく読むゲーム雑誌を次のなかから三つ選んでください。
①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータマガジン ③㊖スーパーファミコン ④HIPPON SUPER ⑤電撃スーパーファミコン ⑥THE スーパーファミコン ⑦ゲームボーイマガジン ⑧ゲームボーイ ⑨PCエンジンFAN ⑩㊖PCエンジン ⑪電撃PCエンジン ⑫メガドライブFAN ⑬BEEP! メガドライブ ⑭Vジャンプ ⑮テクノポリス ⑮LOG IN ⑯POPCOM ⑰ゲーメスト

6 今後、本誌にどんな付録をつけるとよいでしょうか?
①裏技大全集 ②ゲーム攻略 ③ゲームソフトカタログ ④ピンナップ ⑤ステッカー ⑥ボードゲーム

7 あなたがゲーム専門誌を買われるいちばんの理由をお聞かせください。
①特集がおもしろい ②付録がついているとき ③知りたいソフトがくわしくのってる ④裏技がくわしくのってる ⑤ゲームレビューを参考にしたい ⑥新作ソフトを知りたい ⑦マンガや、コラムがおもしろかった ⑧その他

今月号の記事

①(付録)餓狼伝説2
②(付録)信長の野望 覇王伝
③(付録)がんばれゴエモン2～奇天烈将軍マッギネス～
④餓狼伝説2裏コマンド発見
⑤開発者インタビュー
⑥LaOXゲーム館モニター直撃取材!
⑦佐竹雅昭の覇王塾SPECIAL版
⑧格闘ゲーム進化論
⑨餓狼伝説SPECIAL・龍虎の拳2
⑩ストII現象仕掛け人はこの人!
⑪スーパーストII・COMBOで勝つ!!
⑫喧嘩芸骨法堀辺師範格闘ゲームを斬る!
⑬ロマンシング サ・ガ2
⑭ガイア幻想紀
⑮魔神転生
⑯新作覇王国(キングダム)
⑰士郎正宗ゲームファンタジア
⑱講談社人気コミックゲーム化コンテスト
⑲創刊記念オリジナルCD全員サービス
⑳幕末覇王伝カオル
㉑『月刊 苺タイムス』
㉒片チンのゲームの肝吸い
㉓しりももSHAKE
㉔題『米の格闘 日の格闘』
㉕怪しいゲームの部屋
㉖『爆伝』日記
㉗素材『ボンバーマン'94』
㉘アンクル・テトリスのゲーム講座
㉙超人気ゲームニュース
㉚㊊ネットワーク
㉛表紙インタビュー
㉜HAOHAOヒットチャンネル
㉝攻略保証・名作らいぶらりい
㉞インフォメーションアラカルト
㉟覇王ゲームレビューカタログ
㊱読者モニター
㊲覇王アンケートプレゼント
㊳GENPのゲームサミット
㊴超大作ソフト
㊵裏技 究極覇技
㊶からふるBOX
㊷ATTACK超新作

応募方法

●このページの右にあるハガキに、希望の賞品とアンケートの答えを番号で記入して送ってください。41円切手もお忘れなく。抽選で上の豪華商品が当たります。みなさんのご応募をお待ちしております。
●当選者は『覇王』3月号(1月24日発売)の誌上で発表します。

しめ切り12月22日(水)

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、今月号の他の懸賞に当選できない場合があります。

高田裕三　SPECIAL

サザン　アイズ

3×3 EYES

—　三　只　眼　變　成　—



独占スクープ!!

PCエンジンに移植決定!!

『週刊ヤングマガジン』の人気マンガ『3×3 EYES』のパソコンゲームが、NECホームエレクトロニクスからPCエンジンCD-ROM²で来年5月発売決定だ!!

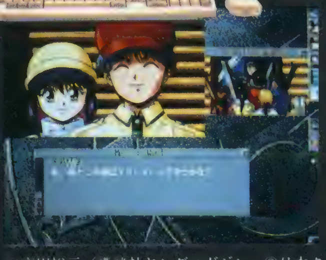


パソコン版の3×3 EYESとは?

パソコン版のゲームでは、オリジナルストーリーを起用したアドベンチャーゲームで、すでに日本クリエイトから発売されているぞ。

ゲームの原画担当は人気アニメ『妖刀伝』の製作チーム南町奉行所が担当している。その原画をCGに起こした結果、静止画、動画合わせてグラフィック総数3400枚という、すごい物になっているのだ。





◀パソコン版では、PC-98とFM-TOWNSで発売されている。下の画面写真はTOWNS版のものだ。



▲上の画面写真はPC版の開発中のもの。さすがにキレイなグラフィックだ。

ゲームは完全オリジナルストーリー

三只眼吽迦羅とは額に第３の眼を持ち、不老不死の術を使うという幻の民。三只眼は人間ではなく妖怪であり、生涯に一人だけの人間の命を喰らう。喰われた人間は无と呼ばれ、三只眼が死ぬ瞬間まで不死身の存在となる。今から300年前、三只眼吽迦羅は、一族を二分する戦いで滅び去ってしまった。そして現在、一族を滅亡させた三只眼最後の王、鬼眼王が復活しようとしていた……。パソコン版では、原作と違い藤井八雲が主人公ではなく（パイちゃんでもないよ!!）オリジナルキャラが採用され、プレイヤーが主人公になれるのだ。主人公は、どこにでもいる普通の高校生。ある日〝眼宿蟲〟（人間を三只眼にする異形の生物）に寄生され、それをねらう妖魔たちに襲われるハメになる。





登場キャラクター紹介!!

主人公



プレイヤーとなる主人公。寄生された眼宿蟲をパイや八雲たちの力を借りて、体内から取り出そうとするが……。

パイ



伝説の妖怪、三只眼の生き残り。普段は無邪気な女の子だが、額の第三の眼が開くと高慢で気位の高い人格の三只眼になる。

八雲



かつて瀕死の重傷を負った際、パイに命を救われ、无になった少年。不死身の肉体をもち、土爪、光牙などの獣魔術を使う。

サーレス



海の民、ボルトゥーの最強の戦士。鬼眼王復活を阻止するため妖魔戦士を操り、眼宿蟲を手に入れようと主人公をつけねらう。



スージン・リュウメイ



幻の部族、カルクグール族の少女。部族の守ってきた眼宿蟲を取り戻すために、主人公の前に現れる。剣の腕は超一流だ。

エレーネ



サーレスの部下。美しい外見とは裏腹に、氷のような性格の妖魔戦士。すべての物を氷に変えてしまう魔術を使いこなす。

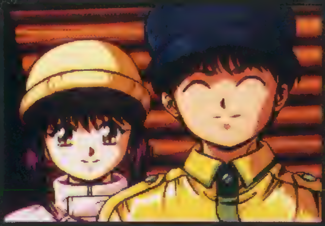
李鈴鈴(リンリン)



香港のインチキオカルト雑誌の編集長だが、裏稼業で妖怪退治屋をやっている。お金にはかなりうるさいらしい……。



一体どうなるPCエンジン版!?



★気になる移植度!!

PCエンジン版の『3×3 EYES』は基本的にパソコン版の移植になる予定だ。パソコン版ではマウスを使ってプレイするが、PCエンジン版もマウス対応にするかは現在検討中らしいぞ。当然CD−ROM²なので、声優さんがアフレコを担当するが、残念ながらキャストは現在未定。OVA（オリジナルビデオアニメ）のキャストが最も有力だぞ。

★PCエンジンでのグラフィックは!?

さて、このゲームのメインともいえるグラフィックだが、パソコン版に負けないくらいキレイなのだ。そして、パソコン版のアニメシーンは非常に小さな画面だったが、PCエンジン版では画面いっぱいに使っているので、これはもうデジタルコミックという感じだ。今から発売日が待ち遠しいぞ。





▲これは、原画に色指定をしたもの。これを基にグラフィックに書き起こされる。



▲そして、1ドット入魂で書き起こされたグラフィック。す、すごすぎる……!!

ブルーシードアニメ化決定!!



テレビで紅葉（もみじ）ちゃんに会えるぞ!!

『ブルーシード』とは、高田裕三先生が、竹書房『コミックガンマ』で好評連載中の人気マンガなのだ。

主人公、藤宮紅葉（ふじみやもみじ）は巫女（みこ）の家系の娘として、厳（きび）しい修行を受けていた。そんなある日、草薙護（くさなぎまもる）という一人の青年が現れる。草薙（くさなぎ）は荒神と呼ばれる妖獣植物に命じられ、紅葉（もみじ）を守るために訪れるが……。

ファンの人は、当然、読んで知っているよね。今のところ、スタッフや声優さんはどうなるか未定なので、分かりしだい報告するぞ。



◀こんなにかわゆい巫女に会ってみたい。



▲カラーでますますさえる高田ワールド!!





3×3 EYES トリプル×3インタビュー

『3×3EYES』がPCエンジンに移植されるということで、原作者の高田裕三先生、さらに開発と発売元である日本クリエイトさん、NECさんに質問してみたぞ。



高田裕三（原作者）

プロフィール
1963年3月21日生まれ。デビュー作は『就職ビギナー』。今年『3×3EYES』で、講談社漫画賞を受賞した。

『3×3』は僕の日常生活の一部です。

●『3×3EYES』の世界観はどこから生まれたのですか？
高田：初めは、中国を舞台にと考えていましたが、結局インドのヒンドゥー教がベースになってます。ただ、神話は神話ですから、そのまま踏襲するつもりはありません。
●『3×3EYES』で先生のお気に入りのキャラクターは？
高田：『3×3』は僕の日常生活の一部ですから、誰が好きで誰が嫌いって事はあまりないです。ただ、おやじ系のキャラが多くて描くのはやだなーって感じはあります。描いてて楽しいのはパイや紅娘、綾小路かな？
●PC98版の『3×3EYES』のゲームストーリーを読んだ感想を、一言お願いします？
高田：良くできたサイドストーリーですので、みなさんどうぞお楽しみください。
●TVゲームはやりますか？
高田：時間が許さないものでほとんどやりません。やらないもんですから、たまに、『ストII』なんかやるとアシスタントにぼこすこにやられます。『マリオカート』『ぷよぷよ』『ボンバーマン』なんかでもほえずらをかかされます。
●高田バンドの方は、現在も行われているのですか？
高田：『3×3』のCDが出る時だけ特別に組んでいます。ですが、『3×3』のCDは一段落としているので、今後はどうなるのでしょう……。『3×3』の新作ビデオが出たらやるんでしょうか？
ビデオといえば『万能文化猫娘』のシリーズがいい出来で仕上がってます。さすが、もりやまゆうじさん!!



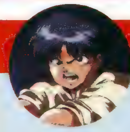


板倉由次（日本クリエイト）

不眠不休の半年作業

●パソコン版のゲーム開発にあたって苦労したことは何ですか？
板倉：メジャータイトルですから、原作のイメージを損なわずにシナリオを構成するのに苦労しました。後は、膨大な量のグラフィックの作成です。滑らかなアニメーションを表現するのに、かなりの枚数を使っているのです。
●ゲーム製作には、どのくらいの時間がかかりましたか。
板倉：シナリオ構成からマスターアップまで1年です。グラフィックは、不眠不休で半年ぐらいです。
●オリジナルストーリー＆キャラクターを使用した理由は？
板倉：原作のストーリーをそのままゲームにしてもファンの方には物足りなくなると思い、原作ファンの方にも楽しめるように、オリジナルストーリーを用意しました。オリジナルキャラを採用したのは原作のイメージや、今後のストーリー展開に悪影響を及ぼさないためです。原画は、アニメスタジオの南町奉行所さんに担当してもらいました。そのため、アニメシーンにパワーがあるのです。ストーリーの方は、講談社、奉行所、当社の担当者が「ああだ、こうだ」と言いながら決めました。
●パソコン版『3×3EYES』の続編の企画はありますか？
板倉：続編は、たくさんのユーザーの方が望まれています。シナリオに継続性があるかないかは別として、たくさんの方々から支持されていますので、前向きに検討していきたいですね。

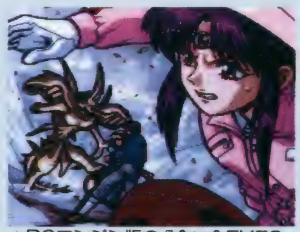

▲パソコン版には、OVAが付いている。声優さんには、小森まなみさんがアフレコを演っているぞ!!



近藤信之（NECホームエレクトロニクス）

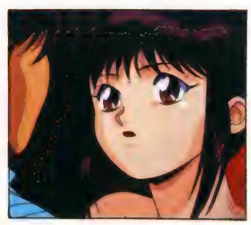
最強の『3×3EYES』ゲームにします!!

お待たせしました。ついに『3×3EYES』が、PCエンジン スーパーCD-ROM²に登場です。PCエンジン版では、パソコン版のストーリーをさらに進化させ、マルチストーリー、マルチエンディングにする予定です。とにかく『3×3EYES』ファンやゲームファンを満足する、最強の『3×3EYES』にしようと、開発を担当する日本クリエイトさん共々燃えています。ご期待ください!!
また、講談社さんともいろいろとタイアップさせて頂いて、『3×3EYES』を盛り上げて行こうと考えていますので、よろしく!!


▲PCエンジン版の『3×3EYES』にもOVAが付くかどうかは、残念ながらまだ未定なのだ。

PC98 FM-TOWNS パソコン版 プレゼント!!

パソコン版『3×3EYES』を各3名にプレゼント!! 官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、職業、希望の機種（PC-98（3.5インチ版）、FM-TOWNS版どちらか）を書いて送ってね。
〒112-01東京都文京区音羽2-12-21講談社『覇王』編集部『3×3EYES』係　12月23日締め切り消印有効。



GENPのゲームサミット

ゲンピー

第1回 『ゴン』の田中政志先生 の巻

評価が分かれても、ソフトは個性を主張せい！





▶対談中のGENP(右)と田中先生(左)。

ゲームサミット第1回目のゲストは漫画家の田中政志先生に来ていただきました。

——早速ですが、田中先生のゲーム歴を教えていただけませんか？
「すべてはインベーダーから始まったんです。白黒のやつ。もう、ものすごい衝撃でしたねぇ」

——ええ、懐かしいですね。ただの白黒に色付きセロファンを張ったのも後に登場しましたね。「そうそう、そしてファミコンやMSXの登場。MSXの方が進化すると思って、こちらを購入したのですが、そしたらファミコン全盛！」

——う〜ん確かに鳴り物入りで登場しましたからね、MSXは。「もうこうなったら意地ですよ、X68000、PCエンジンと購入して、もうファミコンは過去の遺物だと思いましたね。しかしまだ、ファミコン時代が続くんですよ」

——あの頃は新製品ラッシュみたいな所もありましたからね。「でもファミコンはゲームの進化を数年遅らせたよ。そしてメガドライブの登場。『究極タイガー』を最後にPCエンジンからメガドライブへ。CD-ROMならFM TOWNSがあったし」

——おお次々進化の過程を行ってますね。「そしてスーファミが登場。もちろん早速購入しましたよ。その中でもスーファミの性能と家庭用ゲーム機の面白さを完璧にまで引き出したのは『マリオワールド』『ゼルダ』『マリオカート』の3本だろうね。もう作り手の熱意に脱帽。もちろんF.F.とドラクエも良くできている。他のRPGは印象が残っとらん。なんか中途半端。万人向けにするんじゃなく、独特の専門的世界を開拓すべきだろうなぁ。売れないかもしれないけど、まあまあの出来より賛否両論まっぷたつ！　個性を主張せい」

——うう、かなり過激な発言。田中先生の情熱が伝わってきそうですね。ところで最後に田中先生のおすすめソフトなどを聞きたいのですが。「一般向きではナムコの『スーパーファミリーテニス』。スポーツゲームの進化の見本のような完璧さ。それに、おまけもついている。マニア向けでは『伝説のオウガバトル』。腹が立つ、でも意地でやってしまう。これぞ毒ゲーム。賛否両論が多いが、今後のゲームの方向性のひとつだと思う」

——なるほど、今日はいろいろありがとうございました。ゲームの進化論的な発想はさすがと感じた第1回目でした。

プロフィール





田中氏のおすすめソフト！

スーパーファミリーテニス



▲SFCになってグレードアップしたスーパーファミリーテニス。隠しモード、栄光の南十字星がなかなか熱い。

伝説のオウガバトル



▲カオスフレームが気になって、主人公がなかなか戦えないのがつらい。でも、そこが魅力なんだよね…このゲームって!!

構成・イラスト／佐藤　元



覇王編集部が探す
未来の100万本ソフト

続編はもう嫌ッス!

超大作ソフトを探し出せ!!

ドラクエ、FF、マリオ……定番以外のゲームで
超大作級のゲームは、あるのか?

これから発売されるソフトの企画書を集めて読んでみたぞ



▲編集部スタッフでいろいろと話し合ってみたのだ。

講談社からゲーム雑誌が創刊されるというので、いろんなメーカーから企画書が送られてきた。これらはみんな、これから生まれてこようとするゲームの卵たち。この企画書からプログラマーやデザイナーがゲームを形作り、サウンドが音楽をイメージしてゆく、大事なものだ。

僕らが探そうとしている超大作ソフトは、やはり卵の時でも「超」がつくくらいのパワーがあるはず。そんな企画書が送られてきていれば……という淡い(あまい?)期待で探し始めたら、これがあったのだ。書かれている文字ひとつにもパワーが感じられる、そんな企画書がね。



▲こいつは超大作のパワーを感じるぞ!

こ、これは……超大作ソフトの予感がするぞ

スーパーファミコン用
RPG『大○○物語』



▲企画書。色まで塗られているぞ。

これが超大作の予感がする企画書。タイトルは、ちょっと秘密。しっかりと描かれているイラストが、まず目を引く。これは導入部分のビジュアル説明。宇宙空間に黒い球体が現れ、どこかの星にテレポートし、その星が災害に見舞われ……というオープニングがなんと70枚にわたって書かれている。これはまさに超企画書に違いない!

練り込まれたシナリオと魅力的なキャラクターたち



作り手のこだわりが
随所に見られるぞ!

山のような企画書と設定書群。敵のデザインや能力値の設定などから、仲間となるキャラクターの生い立ちや出会う人々のセリフなど細かく設定してある。世界観を大事にするスタッフのこだわりが伝わってくる。これをもとにゲームが作られていくのだね。

シナリオより ちょっと抜粋

○○仙人が語り始めた。
「いつの日か再び暗黒の闇より大魔王よみがえりし時…
人々の祈り、天をつらぬき…
次元の壁を越え…
火の貝の魂に呼びかける……」

続編に頼るゲーム業界

同じ続編でも新しいものが欲しいのだ。

FFシリーズのように、常に新しいシステムでユーザーを楽しませるものもあるが、続編ものの大半は前作の焼き直しにすぎないのではないか? 開発に時間をかけないでデータを変えただけのものが、前作と同じ値段で売られているなんて……。

ユーザー側もそういった続編には飽きているはず。続編でもなにか「新しさ」がある……そんなソフトを待っているぞ!

開発はハドソン、そしてバースデイ



◀『風雲カブキ伝』などをプロデュースした、ハドソンの和気正則氏。

開発するのは、定評のあるハドソン開発陣

『桃太郎伝説』シリーズ、『天外魔境』シリーズと次々に面白くて質の高いRPGシリーズを世に送り出したハドソン。それぞれ、さくまあきら氏、広井王子氏という企画力のある両氏と組んで大成功させた実績がある。

和気氏に意気込みを聞いてみた。「スーパーファミコンにおけるハドソンの新たな柱として送り出します。『桃太郎伝説』、『天外魔境』に続く第3のシリーズ化ソフトとなります。発売はズバリ、来年の年末です。期待してください！」



▲『桃太郎伝説』、『天外魔境』、PC版『イース』などハドソンのヒットRPG。



◀バースデイの代表、原裕朗氏。

ハドソンが送り出す、第3のクリエイター！

バースデイはオリジナルキャラクターのライセンス業務をやっている会社。ベビー用品、ぬいぐるみからファミコンまで幅広い活躍をしている。ただのゲームメーカーとは違った、企画のプロ集団。

ゲーム制作においても、キャラクター設定でフィギュアを作成し、立体的に世界観を構築していく徹底ぶり。このこだわりこそ良い作品が生まれていく条件なのだ。

「ゲームの世界で、楽しく遊ばせてあげたい」
——原　裕朗



▲バースデイで企画デザインされた商品たち。君が持ってるものはあるかな？

覇王編集部をうならせた、『大○○物語』



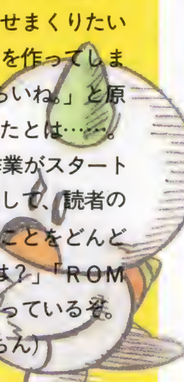
▲大公開！　『大○○物語』の戦闘画面だ！

バースデイの企画力とハドソンの技術力が合体！

左の画面写真はバースデイが描いたものをハドソンがスーパーファミコンの画面に取り込んだもの。今までのゲームでここまで描き込まれた戦闘画面があっただろうか？　どんなすごいソフトが出来てくるのか楽しみだ。こんな「こだわり」が全編を通して見られるのだ。この画面写真は、ほんの一部分。でも開発スタッフの意気込みが感じられるよね。

バースデイとハドソンが本気で超大作を作ろうとしている。「新しいシステムを通してキャラクターを描き、その世界に、プレイヤーをのせてのせてのせまくりたいね。実際には、入る容量の3倍以上のネタを作ってしまいましたし。CD-ROMでもあふれるくらいね」と原裕朗氏。あの写真の3倍もの設定書があったとは……。

現在、企画内容が固まり、プログラム作業がスタートしている。覇王編集部は、このゲームを通して、読者のみんながゲームに関して疑問に思っていることをどんどん聞いていこうと思う。「企画書の書き方は？」「ROMって何？」などの質問ハガキをいっぱい待っているぞ。覇王編集部「大○○物語」係まで。（まえちん）



次回からは、発売までこのゲームを追って紹介してゆくぞ

読者ハガキ募集のお知らせ

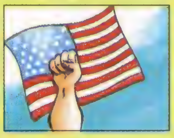
「大○○物語」のタイトルを当てて欲しい！　予想タイトルをハガキに書いて、覇王編集部『大○○物語』係まで。正解者の中から抽選で30名様に、「ハドソン1994CDロムロム音楽全集」をプレゼント！　締め切りは12月22日。よろしく！

覇王 芸夢つっこみ三昧 パート1 コラム

題：米の格闘 日の格闘

——ゲームライター——
渋谷洋一

『モータルコンバット』は、海外で大ヒットした実写取り込みの格闘ゲーム。そういやフランスでは、『ストII』に交じってこのアップライト筐体を見かけたぜ。それがSFCに移植されたので、ちとやってみた。率直な意見を言えば、大味でなおかつ濃いいんだよなあ。まあそこがよさでもあるんだが。


▶日の格闘に似ていない『モータルコンバット』は格闘ゲームの覇王になれる!?

ソニアは固まったまま空を飛んじゃうし、ライデンも奇声をあげながらウルトラマンのように飛んでくる。究極神拳（超必殺技）も日本のそれとは解釈が違うし、笑っちゃうぜ、ほんと。日本人の感性じゃ、まず作れない。

操作方法も『ストII』と違う。防御はキーを後ろではなく、防御ボタンが独立してある。ここまで、あの『ストII』を気にしてないと、逆に意識してくださいよ、と言いたくなるぐらいだ。

さて、『ストII』から始まる格闘ブームだが、俺としてはそろそろ終わるんじゃないかと思うぜ。

この間見た格闘ゲームをやってる一団は、全員オタク丸出し。現在の格闘ゲームの難易度はもう一般の人々にはついてけない状況だ。

これって数年前までゲーセンの花形ジャンルだったシューティングゲームの発展そして崩壊にそっくりだ。『インベーダー』『ギャラクシアン』がブームになり、その模倣がゲームセンターにあふれた。その後『グラディウス』『究極タイガー』『R・TYPE』と全盛期を迎えたが、それぞれの続編が何作かを数える頃には、一般の人はその難易度についていけず、結局ブームは終焉をむかえた。歴史は繰り返す。諸行無常だぜ！

怪しいゲームの部屋

あやかしゲーの①「ごんべえの・あいむそーりー」

——漫画家——
あさりよしとお



世の中どうしたものだか、ときどき企画意図の全く分からんものが登場する。ゲームもその例にもれず、やはり意味不明の作品がある。例えば、自分の操るキャラクターが、『田中○栄』で、襲いかかる敵キャラが、『タモリ』『ジャイアント馬場』『マイケル・ジャクソン』だとしたら……！

さて、このゲームのテーマをあなたはどこに見つけるのだろう。

これは今を去る7～8年前の、『ごんべえの・あいむそーりー』というアーケードゲームのことである。このゲーム、ルールはいたって単純。画面中に散らばった小判を全部拾い集めてゴールへ駆け込むだけ。しかし、それを阻む怪しい敵キャラの数々（そう言えば、マラソンの瀬古も敵の中にいたっけ）。タモリに捕まれば、裸にむかれて縄で縛られ、ムチでしばかれる。ジャイアント馬場や瀬古はともかく、マイケルは後ろ向きに追ってくる。しまいにゃ銅像の田中○栄までが台座から降りて襲ってくる。

こいつらを唯一の武器『はりせん』でなぎ倒しながら、我らが○栄くんは突き進む……というわけのわからん展開が、演歌調のBGMに乗って繰り広げられるのである。はっきり言って「変」。

実を言うと、このようなゲームはこれだけではない。ゲームの歴史の中にときどき現れては消えているのである。もしもこういう怪しいモノに少しでも興味があるというのなら、もう少しこの話でもさせていただきましょうか。

パッパラー河合の「爆伝」日記

その1：ゲームを作ることになった!!

——ミュージシャン——
パッパラー河合

読者の諸君はじめまして。私はパッパラー河合である。なぜ私がゲーム誌に登場したか？　ヒマだからではない。アルバイトでもない。なぜなら私は、自他ともに認めるTVゲーム狂だからだ。

諸君と同じように、『ドラクエ』で何夜も徹夜し、『R・TYPE』で熱くなり、ジョイスティックをぶん投げ、つい先日も、PCエンジンDUOをゲーム中にぶちこわしてしまった（何とかバブルというゲームがどうしてもクリアできなくて、カーッときて、投げつけてしまったのである）。


▶左からバーベQ和佐田、サンプラザ中野、ファンキー末吉、パッパラー河合。

これだけならゲーム狂と人は呼ばないが、私の場合歴史が長い！　おそらく読者諸君よりずっと長い。一番最初にハマったゲームは、20年前、家族旅行で箱根の温泉に出掛けて、卓球場で出会ったTVテニスゲームである。インベーダーゲームなんぞカケラもない時代だ。親父と2人で時を忘れ、ゲームに興じたのである。

それから20年、いくつのゲームが私を熱くさせたであろうか？『スペースインベーダー』『ギャラクシアン』『ゼビウス』等、初期のシューティングゲーム。そしてファミコンが発売され、100円はらわないでゲームができると喜んだあの日……。


◀本名　河合敏○　千葉県柏出身。RPGと味ゲーが得意。『スーパーパン』にハマった。

表の人生が音楽なら、裏の人生はゲームと生きてきたといっても過言ではないような気がするのである。そんな私に「ゲームを作らないかい？」と声をかける人物が現れたのである……。

覇技 HAGI はぎ

究極テクニック

"覇技"とはなんぞや!? 究極のハイパーテクニック、そして、俗に「ウラ技」と呼ばれるもの。『覇王』ではそれを"覇技"と呼ぶ。"覇技"は、そこはかとなくプレイしていては見つからぬ。やり込んで、やり込みぬくのだ。

ハイパーテク　SFC　T.M.N.T. MUTANT WARRIORS

ラフ・チェストバスター3段

ジャンボリーやドリルアタックは、攻撃の当たりが発生するのが遅いので、連続技にはあまり向かない。ラファエルで連続技に使うなら、チェストバスターだ。この戦法はとくに威力大！



▲ジャンプを始めた時点から、十字キーを反対側に入れておく。



▲ジャンプ大パンチをよく引きつけてから当てよう。



◀着地と同時に大パンチボタンを押して、アッパーを出す。



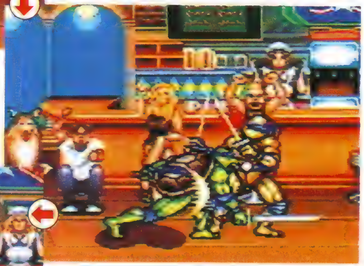
◀アッパーがヒットした絵が見えたら、すばやくチェストバスターを入力！　アッパーの残りのパターンがキャンセルされて、いきなりチェストバスターが出る。

レオ・シャイニングカッター3段

レオナルドの連続技は、ジャンプ大パンチから入り、大パンチにつなげ、それをキャンセルさせて必殺技につなげるものが、中心となる。エンドレススクリューにつなげるのも有効だ。



▲ジャンプ大パンチは、かなり引きつけてから当てよう。めくってジャンプ大キックにしてもいい。

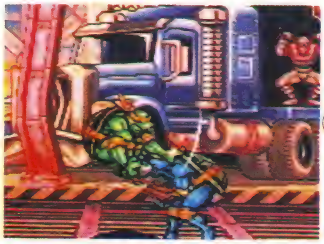


▲大パンチにつなげる。すばやく小シャイニングカッターを入力！

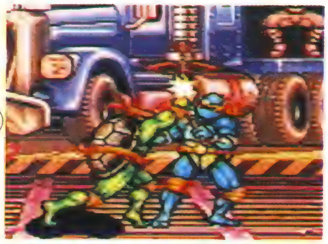


◀小シャイニングカッターは、キャンセルでつなげる。相手は気絶状態になるぞ。

ミケ・ライジングサンダー4段



▲ジャンプした瞬間から、十字キーを下にいれて、必殺技をタメておく。ジャンプ大パンチは、なるべく引きつけて当てること。



▲着地と同時に、大ライジングサンダーを入力！　成功すれば、3発連続で当たる。相手の体力を一気に半分くらい奪うことができるぞ。

裏覇技情報　ドナテルロの大の百烈突きは、近距離で入れると確実に3発から4発は入る。ジャンプ大パンチを引きつけて当て、地上につくまでに大パンチボタンを連打すると、下りた瞬間から百烈突きが始まる。これを2回決めれば試合が終わるほど強力。

編集部情報 SFC アクトレイザー2 ——沈黙への聖戦——

前作の大ボスが復活!?



▶大文字、小文字、ピリオドを間違えないように入力しよう。



◀見覚えのあるコイツは…前にずいぶん苦戦したヤツでは!?

前作『アクトレイザー』の大ボスが登場する、隠しステージがあった。パスワードを〝Long long ago.〞と入力し、「end」にカーソルを合わせると、そのステージに突入するぞ!

パスワード画面で“Long long ago.”と入力する。

編集部情報 SFC 超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー

いきなりステージセレクト!



▲コンフィグ画面に、「ステージ」の項目が増えているぞ。+字キー左右でステージセレクトできる。

『ZAMUSE』のタイトル表示中に、下記のコマンドを入力しよう。成功すると、コンフィグモードに、ステージの項目が追加され、1〜7のステージをセレクトできるようになるぞ。

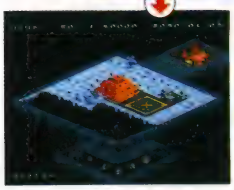
ロゴ表示中に、+字キーを上から逆時計回りに2周させてL、R、L、Rと入力。

編集部情報 SFC ユートピア

シナリオセレクトで好きな星へ



▶普通なら、最初は「惑星レンダーIV」しか選択できないが。



◀いきなり最後の惑星でプレイすることもできるのだ。

惑星レンダーIVに始まり、最後の惑星ガンマルクラまで、普通は、一つ一つクリアしていかなければならない。だが、この技を使えば、どこでも行きたい惑星に、すぐ行くことができる。

名前入力時に、ローマ字で「AKATAN」と入力する。

編集部情報 SFC 仮面ライダー 恐怖!!復活のショッカー軍団

1Pでも一文字隼人が使える!



▶うおー。一文字隼人が使いたいぞおおおお〜。



◀1Pでも一文字隼人=仮面ライダー2号が操れる!

1Pは本郷猛=仮面ライダー1号、2Pは一文字隼人=仮面ライダー2号と決まっているのだが、1Pでもライダー2号でプレイできるようになる。ライダー2号に思い入れのある人はお試しあれ。

パスワードを、「いちもんじはやと」でうめつくす。

 SFC 覇王編集部内㊙テクニック 必殺コマンドコントローラー

位置が左右逆になってもノープロブレム!

コナミの『必殺コマンドコントローラー』の、プログラム登録時の㊙テクニックだ。キャラが右向きのときと左向きのときでは、コマンドは左右対称になるため、一つの必殺技について、二つのコマンドボタンを用意せねばならない。だが、このテクを使えば、一つのコマンドボタンで、相手が左右どちらにいてもOKだ!『T.M.N.T.』ドナテルロの〝グランドクロー〞を例にとって説明しよう。

①2通りのパターン



コマンドは右向き時⬇ ➡+X(Y)、左向き時⬇ ⬅+X(Y)になる。

②それを同時に入力

プログラム登録時に、⬇ ⬊ ➡・⬇ ⬋ ⬅+X(Y)と入力するのだ。



③右でも左でもOK!



これで、左向き時も同じボタンで、同じ必殺技が出せるようになる!

裏覇技情報 上のテクを応用すれば、一つのコマンドボタンで、二つの必殺技を右向き時と左向き時に使い分けられるようになる。ドナテルロなら、「⬇ ⬋ ⬅+A・X」と登録しておけば、右向き時にダンスアタック、左向き時にはグランドクローが出るぞ。

編集部情報 MD シャイニングフォースII ～古の封印～

設定を変えていろいろ楽しめ！




◀急いでコマンドを入力しないと、間に合わないぞ。

▶いきなりゲームをクリアした状態にすることも可能だ。

メガドライブからは『シャイニングフォースII』のコンフィグモードを紹介しよう。電源を入れたあと、『SEGA』のロゴが出ているうちに、下のコマンドを入力する。ファンファーレが鳴れば成功だ。

「上下上下左右左右上右下左Bボタン」と押したあと、スタートボタンを押したまま「つづきから」を選ぶ。

みーつけた！ ピヨピヨサンダル？

二つめの『シャイニングフォースII』の覇技は、隠しアイテムについて。場所はジッポと出会った城の地下牢だ。そこの逃げ道から逃げたあと、再び戻ってきてみよう。そして、迷わずに下の写真の位置で調べてみる。すると、「ピヨピヨサンダル」なるものが見つかるぞ！これは主人公が装備すると、面白いことが起こるのだ！



▶ジッポを仲間にしてから、もう一度戻ってくる。



◀ここで調べるとピヨピヨサンダルが見つかるぞ。

編集部情報 PC 悪魔城ドラキュラX 血の輪廻

いきなりドラキュラに会いに行く！



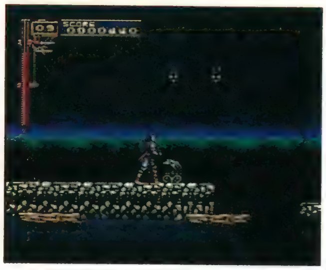
▲ほーら、一度もゲームしていなくても、この通り。どこのステージからでもプレイできるぜっ。

悪魔城ドラキュラXの覇技は、いきなりステージセレクトだ。これでアクションが苦手な人でも、ラクラクとドラキュラちゃんに会いに行けるぞ。感動のエンディングもあっという間（？）だっ！

ネームエントリーのときに、『X－X！V’’Q』と入力する。

こんなところに、裏ステージが!!

ドラキュラで、もう一発覇技の紹介だ。まずは写真を見てほしい。ステージ4’のこの場所で、イカダに乗ると、イカダごと画面の下へ落ちてしまう。普通ならここでジャンプして先に進むけど、ためしにイカダに乗ったまま、落ちてみよう。すると、その下にはいつもとは違った、裏ステージがはじまるのだ!!



▲こういう隠しステージは、他のステージにもいろいろ存在するぞ。探してみよう！

君の見つけた覇技で豪華商品プレゼント！

今回は創刊号ということで、覇技はすべて編集部で見つけたものになった。そこで2号以降の覇技は、読者の君達から大募集しようと思う。君達が見つけた、ちょっと不思議な技や現象を、『覇王　覇技係』まで送って欲しい！　優秀な覇技を見つけてくれた人には、各賞ごとに豪華な商品を用意して待っているぞ！　気合いを入れて見つけてくれっ！

各賞の説明

覇王賞	図書券10,000円分
軍師賞	図書券7000円分
将軍賞	図書券5000円分
近衛隊長賞	図書券3000円分
衛兵賞	図書券1000円分

101-91
東京神田郵便局
私書箱32号
講談社　覇王編集部
「覇技」係

住所
氏名
年齢
電話番号
ゲーム名
技の内容

◀住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名を明記の上、左の宛て先まで送ってください。よろしくね！



編集部の一言　今回は、創刊号ということで、読者のみんなからの情報がなかった（当たり前か）。そのため、編集部が見つけた覇技をのせたけど、来月号からは読者のみんなの情報をバッチリ載せていくぞ。葉書をどんどん送ってちょーだい。（ひろ）

泉ちゃんワールドのはじまりはじまりー♡



＊昔、講談社の専属だった作者は ゲーム雑誌の仕事がしたくて しかたなかったのであった ……って、どーでもいいか、そんなこと♪



♥未来の「飛びこえるゲーム」はどうかな？　竹本泉先生におたよりを！ 覇王編集部「月刊苺タイムス」係まで

間もなく、歴史は幕を開ける。

イエスかノーか、皇帝の位を誰にゆずるか。
歴史をつくるのは、キミだ！
フリーシナリオのロマンシング サ・ガ2。
何世代にもわたる帝国の物語が、
間もなく始まろうとしている。



12月10日(金)発売！



君の判断で冒険のゆくえが決まるフリーシナリオ。



跡継ぎを誰にするか？ 歴史の大きな分かれ道だ。



町を大きくするもしないも、すべては君の自由だ。

SQUARESOFT 株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館



画面いっぱいに、必殺技や術法がさく裂する!

SUPER Famicom

ビジネスマンのための処世バイブル

スーパービジネスアドベンチャー

THE SUPER BUSINESS ADVENTURE

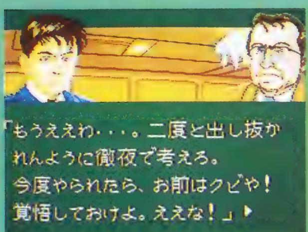
課長 島耕作



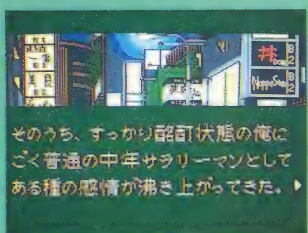
あなたのジャッジでストーリーが変わるマルチシナリオシステム。あなた流出処進退は、過酷なビジネスサバイバルを生き残ることができるか?

●

■「派閥争いの渦中におかれたあなたが下す決断は…?」



■イメージ分割画面処理と効果音を駆使した斬新なビジュアル表現。まさに"電脳コミック"だ!



■スーパーファミコン用ソフト
8M(バッテリーバックアップ機能付き) アドベンチャーゲーム
■メーカー希望小売価格9,800円(税別)

好評発売中

監修 弘兼憲史/発売によせて

企業に働くサラリーマン、ビジネスマンにとって大変な時代になってきた。ビジネス社会に働く者にとって、リストラの波やその影響下にある人間関係など、事にあたっての出処進退が問われる時代になっている。この「課長 島耕作」スーパービジネスアドベンチャーゲームは、その対応の仕方にしっかり答えてくれている。今の時代だからこそ、「課長 島耕作の成功方程式」とともに、サラリーマン、ビジネスマン諸兄の参考になるゲームだと思う。

バンダイファミコンクラブ 03-5828-3333 [受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時]

電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく! ●受付時間外の電話はおさけください。

「ユタカのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◂このマークのお店でお求め下さい!

株式会社ユタカ
〒111 東京都台東区寿3-14-11 F・Kビル4F



これを知ればゲーム攻略は大楽勝!?　片チンが贈るゲームの㊙テクニックまんが。

※重賞……格式が高く賞金もBIGなレース。"G"という記号で表すＧⅠ、ＧⅡ、ＧⅢの三つのクラスがある。

※スプリングステークス……4月第1週　4歳　GⅡレース　1800m　関東
※皐月賞……………………4月第1週　4歳　GⅠレース　2000m　関東
※日本ダービー……………4月第1週　4歳　GⅠレース　2400m　関東
※ア共和国杯………………11月第3週　GⅡレース　2500m　関東

※この作品についてのご意見・ご感想や、〝このゲームの肝が知りたい〟というゲームのタイトルをお聞かせ下さい。あて先は〒101-91東京神田郵便局私書箱32号　講談社　覇王編集部『片チンのゲームの肝吸い』係です。官製ハガキで応募して下さいね。



※競走馬にも短距離が得意なスプリンター（マイラーともいう）、万能型、長距離が得意なステイヤーなど、その馬に適した走行距離が異なり、それを距離適性という。

※スプリンターズＳ……………12月第３週　ＧⅠレース　1200m　関東
※ダイヤモンドＳ……………２月第３週　ＧⅢレース　3200m　関東



つ、ついに片チンの持ち馬がＧⅠ制覇!! 次号から黄金の日々の始まりだっ!!

※阪神３歳牝Ｓ……………12月第１週　３歳牝　ＧⅠ　1600m 関西

★セリ市に行った時に、セリにかけられた子馬の血統に、この２頭のどちらかの名前があれば、その子馬はズバリおすすめする良い馬だ！



からふるBOX

「ひとみと読者のびっくり箱なにがでるかはおたのしみ!」

はじめまして、森永ひとみです。

ひとみの自己紹介よ

ひとみ　コンニチハ～。みなさんのおたよりでつくる憩いの広場、からふるＢＯＸのはじまりよ。アナタの熱い想いでワタシを楽しませてね。アラッ、申し遅れましたが、ワタシ、覇王のおヒメさまこと、森永ひとみで～す。よろしくね。11月24日生まれの射手座。血液型はＡＢ型よ。えっ、年齢？　それはヒ・ミ・ツ。でも、おたよりとプレゼントは１年中受け付けてるので、お願いね。

ヒロくん　あのォ、ボクのことも紹介してくださいよ。

ひとみ　え～っ、アンタも来たの？　もうでしゃばりなんだから。

ヒロくん　はじめまして、覇王のヒロムです。ヒロくんと呼んでください。

ひとみ　もう！　主役はワタシよ。あんまり目立たないでね。

ヒロくん　記念すべき創刊号なんだから、もう少し……。

ひとみ　だめっ、ここはワタシのコーナーなんだから。さあ、みなさん、つぎのコーナーへＧＯ！

言いたい放題 Tenderness

きみの熱い想いを語ってもらうコーナーよ

●ナコルル、かわいい！

足が太いだけの格闘ゲーム女性キャラはもう引退でしょう。これからは究極美少女ナコルルだあ！

（千葉県　ひぽぽたん）

ひとみ　ナコルルよりワタシよ。

●春麗(チュンリー)使いのあこがれのあの娘(こ)

ボクの近所のゲーセンには春麗(チュンリー)使いの女のコがいる。彼女がけっこう強くて、おまけにかわいいときてる。いまじゃ春麗(チュンリー)より彼女に夢中。（長野県　ダイナミック）

●車でゲームやってるヤツ

おれの知人は車にＰＣエンジンを積んで、液晶テレビにつなげてる。走りながら昇龍拳も出せるゾ。

（東京都　たける）

●渋滞なんて大嫌いだあ

Ｊリーグのチケットをついにゲットしたオレは、愛車でいざ競技場へ。ところが、道は超渋滞。やっとの思いで到着したら、サポーター軍団は帰路についていたのだ。オレはなにをやってんだ。

（東京都　森口　健）

ひとみ　ほんと、このおバカ♡

今月のからふる大賞



▲東京都　まいまい



▼大阪府
Masaya・M



▲神奈川県
ぢょりぴ滝澤



▼宮崎県
舞だあきら

ヒロくん　どれも上手だから目移りしちゃいますね。
ひとみ　ワタシはいい男が好きだから、今月の大賞は、「まいまい　さん」に決定！

「ひとみのオススメCD」



私は、受験をひかえた18歳。でも、弟といっしょの部屋。私が勉強してても、弟はおかまいなしにゲームをするんです。おかげで、いまではすっかりゲーム音楽中毒になってしまった私。勉強がはかどる、いいゲームCDはありませんか？　（東京都　石崎マリ）

ひとみ　音楽通の私の一押しゲームCDは、ちょとアダルトに『イース・ピアノコレクション』。

覇王フリートーク 激論バトルロイヤル

今回のテーマ

格闘ゲームで一本勝負！

覇王編集部では、いま『サムライスピリッツ』が大はやり。でも、ヒロくんは弱くて、ワタシのシャルロットの相手にならないのね。みんなとゲーム勝負はできないけど、このコーナーではコメントで前向きー、に格闘してもらっちゃいます。張り切っていってみよ～。

MD版『餓狼』がいいゾ！

MD版の『餓狼伝説』は技が出やすいので、格闘ゲーム初心者にピッタシ。

（東京都　タカシ一番）

サムライ魂派です

格闘ゲームといえば、やっぱり『サムライスピリッツ』でしょう。剣を使っての勝負というのが最高。動きも軽快で、画面の色づかいも見やすい。ズーム機能もナイス！でも、ポイントはやっぱりナコルルかな。

（東京都　松本２号）

ナコルルのつぎは、大人の魅力のひとみちゃん。

『ストII』はベストゲーム

『ストII』は、キャラクターの性格づけがはっきりしてて、いい。対コンピュータ戦でも味のある勝負ができるぞ。

（新潟県　性道快感）

基本は『ストII』

『ストII』の必殺技をマネしてるのがけっこう多いってことは、基本はやっぱ『ストII』なんだ。

（埼玉県　春麗Mk. II）

対人戦が好きだあ

対戦台の登場で、格闘ゲームも確立されたジャンルになったと思う。他人と闘うのがカイカン。

（東京都　中田克彦）

ワタシも格闘命よ♡ ひとみの気持ち

楽しく、気持ちよく汗をかければいいわぁ。とひとみは思うのよ。



他ジャンルのゲームを！

『ストII』以来、いろんなメーカーから格闘対戦ゲームが出た。いまは格闘ものがはやりかも知れないけど、好きなヤツだけが金使ってるだけじゃないのかな。こんなときこそ、なんか別のジャンルのおもしろいゲームを出して欲しいと思う。

（宮崎県　ざびえる前田）

似たものばっかし

最近の格闘ゲームは、キャラクターや技が似すぎじゃないかな。

（千葉県　鈴木少佐）

一見似てても、女性と同じで奥が深いかも……？

弟強し　兄大ピンチ！

弟と10回対戦すると、俺はほぼ９回は負ける。ヤツよりも俺のほうが練習しているにもかかわらずだ。格闘ゲームを出しているメーカーに言いたい。俺みたいに弱いヤツでも、ときどきは勝てるようなソフトを出してくれぇ。このままでは、兄の立場が危ういゾ。

（群馬県　ワコールB）

移植はしょせんムリ

格闘ゲームは、ゲーセンでの対戦がおもしろかったんだよ。家であの小さいパッドでやっていても、どうもピンとこないんだよな。どだい、あんな大容量のものを移植しようってのがまちがいだね。

（東京都　J-Girl）

激論バトルロイヤル！ 今後の対戦カード

好きなゲームはいっぱい誉めたい。嫌いなゲームには文句も言いたい。本音をぶつける、このコーナー。ただ今募集しているのは「シミュレーションのここが好き、ここが嫌い」です。それでは、

みなさんからのおたより、お待ちしてまーす。



からふる探偵団

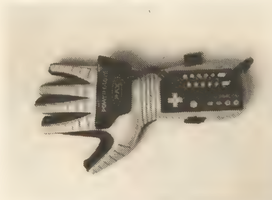
パワーグローブって何？

友だちが僕に言ったんだけど、昔、ファミコンのコントローラーでグローブ型のがあったんだって。ホントですか？

（北海道　シュール君）

ひとみ　知らなーい。そんなのホントにあったの？

ヒロくん　このボクにまかせてください。これは『パックスパワーグローブ』というものなんです。手の動き、指の動きに反応してキャラを動かすことができたんです。



はっさく白書

トルネコの大冒険をクリアー

いいね～。この、懐かしくて、温かい感じは。あの『ドラクエ Ｉ』に似ている。ぼくは、『トルネコの大冒険』を初めてプレイしたとき、そう思った。セリフのひとつひとつを大事にしているスタッフの思いが、ぼくにそう思わせたのだろう。ダンジョンでなくてセリフのほうに感動しちゃうなんて思ってもなかったよ！　オープニングからエンディングまでどっぷりひたりきってしまったのだ。（茨城県　音切草の大冒険）

ひとみ　初めてヤッたときのアノ一瞬を送ってきてくれたわ。ワタシはけっこーさばさばした感じだったのよ。

からふる掲示板

譲ってください

●ＦＣソフト『メタルスレイダーグローリ』を探しています。解説書、パッケージは無くてもいいです。（〒150東京都渋谷区広尾4-1-10-217 千田英彦）

●セガマスターシステムと『ファンタシースター１』を探してます。（〒273千葉県船橋市海神4-20-6　中村博臣）

●アーケード、ＳＦＣなどの『ストリートファイター』のポスターを譲ってください。（〒117東京都練馬区石神井台2-28-19　伊藤方　松本啓嗣）

交換しましょう

●景品用ぬいぐるみを交換しませんか。リストを送ってくれれば、折り返し、こちらのリストを送ります。（〒271松戸市上本郷2731-1　森　慎哉）

●ぼくの作ったゲーム同人誌（ストII）と、貴方の作っている同人誌を交換しませんか。W葉書で。（〒169東京都新宿区高田馬場2-8-3-102　前田康博）

●ぼくがアメリカで買ってきたゲーム（『SNES』『GENESIS』など）と貴方の持っている海外ゲームを交換しませんか。W葉書で。（〒263千葉市稲毛区稲毛3-13-8　川端尚志）

ここは、みんなの掲示板です。交換したいもの、譲ってほしいものなどを編集部へ葉書でお便りください。なお、当事者の金銭に関する問題につきましては編集部では責任を負いかねますのでご了承ください。当人との連絡には往復葉書か返信用切手、封筒入りの手紙を使用してください。掲載項目以外での当人との接触、業者の方のご利用はご遠慮ください。

「おたよりお待ちしてますゎ♡」

ハイスコアーで文通しましょ

ワタシが担当しているんですから、普通の文通というわけにはいかないわよ。得意なゲームのハイスコアを書いてちょーだい。上位優先よ。

ひとみへQ&A

ワタシに質問させてあげるわ。スリーサイズとかはナイショ。

覇王広辞苑

ワタシたちでゲーム辞典をつくりたいの。今回は「あ行」を募集させてもらうわ。お笑いネタもOK。



覇王をさがせ

ワタシの近くには「世紀末覇王」の佐竹雅昭さんがいるけれど、アナタがたのまわりにはどんな「覇王」がいるのかしら。ぜひ教えて欲しいわ。写真があると、よりGood！

募集覇王姫

ワタシよりキレイな人がそうたくさんいるとは思えないけど、女性の方の投稿写真を募集するわ。コスプレもアリよ。

イラスト4コマ漫画

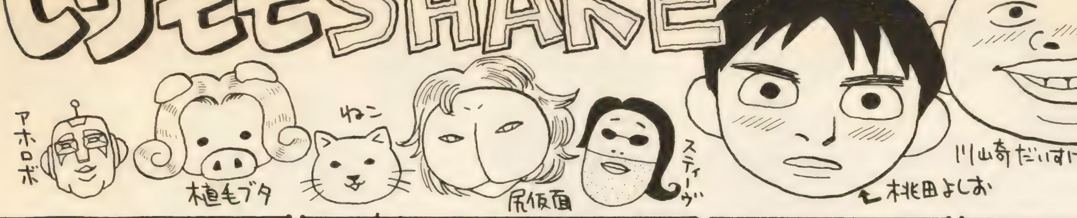
ワタシを驚かすくらいの力作を募集するわ。ワタシの似顔絵も募集中よ。

あて先はこちら

〒112-01　講談社　覇王編集部「からふるBOX」○○係に送ってください。コーナー名は忘れないでね。

しりももSHAKE（シェイク）

ふりふりの1



榎本俊二

ピンチのときの合い言葉、それはやっぱり"しりしりしり"だぜい!(たぶん)

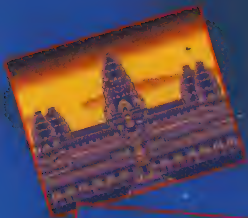


おたより＆似顔絵大募集するぞ!!

『しりももSHAKE』のキャラクターにこんなことをさせたいとか，こんな奴を出してくれとかいうハガキ待ってます。似顔絵も大歓迎だよ。あて先は〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21 講談社 覇王編集部『しりももSHAKE』係です。おもしろいものは欄外で採用させてもらったり，もしかすると，まんがの中で使うかもしれないよ。

ガイア幻想紀

七つの遺跡をかけめぐれ
マップつき大攻略!!







あのエニックスが、各ジャンルの超有名スタッフをあつめて作ったRPGが登場!! RPGの新しい流れ、その一つの方向をしめそうと作られた超意欲作だ!!

STAFF

プロデューサー	㈱エニックス	曽根　康征
ディレクター	㈱クインテット	橋本　昌哉
ゲームデザイン	㈱クインテット	宮崎　友好
メインプログラム	㈱クインテット	北ノ原　昭
オリジナルストーリー		大原　まり子
キャラクタデザイン		萩尾　望都
ミュージックコンポーズ		川崎　康宏

SFC ■エニックス　■9800円［税別］　■11月27日発売
■アクションＲＰＧ　■16Mビット　■バッテリーバックアップ

五感を使った大冒険!!

『ガイア幻想紀』のポイントが、五感を使うアクションＲＰＧと聞いて、何のことだろうと思った。五感を使うったって、モニターからの情報しかないのだ。視覚、聴覚、味覚、臭覚、触覚をまとめて、五感と呼ぶが、最初の二つがあるだけなのだ。？？？なのである。ところが、ゲームをプレイしているうちに、わかってくるのだ。五感を使う感覚が、確かにあることを!!　最初につまったところは、洞窟の中だった。その洞窟の中に、髪の毛がなびく場所があるらしいのだが、僕のテムはいつも歩き回っていたので、どこでも髪がなびいていた。さんざん歩いたあげく、僕のだした結論は「バグってる」というものだった。歩くのをやめた僕は、テムをボーッと見て、アッと声を上げた。テムの髪がなびいてないのである。止まってるんだから、当たり前なのだが、そこでやっと僕はわかったのだ。テムが止まっていても、髪がなびく場所があることを。またＣＤを聞きながらやってたときも、おもいっきりつまってしまった。ゲームの音を聞いていないと、先に進めないところがあるのだ。ほんのわずかなモニターからの情報を、五感をフルに使ってキャッチする。これが、『ガイア幻想紀』の面白味だろう。　（うめ）





開発者から君へ

この『ガイア幻想紀』は、友達との出会い、別れ、再会、恋愛など、思春期の少年少女が必ず経験する出来事がテーマになってます。インカ、ナスカなど、世界に点在する実在の遺跡を舞台に繰り広げられるアクションＲＰＧ。遺跡に隠された謎、次々と起こるイベント、そして主人公の変身。ぜひ、体験してください。　（エニックス・曽根）

『ガイア紀想紀』は、バーチャルストーリー、五感を使った謎ときなど、シナリオに対する新しい方向性を試みた作品です。また、実在の遺跡が舞台になっているため、絵や音も、これまでのＲＰＧとはひと味違ったものに仕上がっています。独特な世界観を持つ野心作を、一人でも多くの人に体験してもらいたいですね。　（クインテット）

第1章 国王の異変

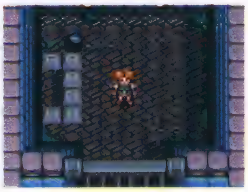
学校で居残り授業を受けているテムたち。夕方、家に帰ると見知らぬ女の子が……。すべてがその日をさかいに動き始めた！

国王に会いに行く

テムが学校から帰ると、女の子と子豚がいた。その子はエドワード国王の娘カレンで、子豚はカレンのペットでペギーという。次の日に、エドワード国王から、水晶の指輪を持ってこいという手紙が来たので、そんなものは持ってないけど、とにかく国王に会いに行こう。すると指輪を持っていかなかった罪で、牢屋にいれられてしまうのだ。やりきれない時間をすごし、浅い眠りにつくと、いつも持ち歩いている笛から、父の声がか細く聞こえてくるぞ。助けにきてくれといわれるのだが、今のテムに何ができるのだろう!?



◀最近、国王の様子がおかしいらしい。カレンも心配してるのに。



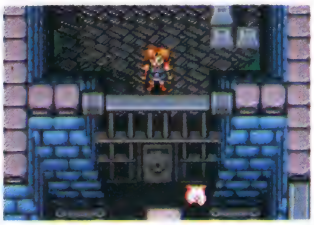
▶牢屋の中では、ただ時間が過ぎるのを待つだけだ。やることなし。

壺の中には

サウスケープの町の通りや家の中には、壺が置いてあるよね。どこかの家の地下にある壺を調べると、赤い宝石が手にはいるぞ。赤い宝石を宝石商に渡すと、数によってなかなかいいアイテムと取り替えてくれるのだ。ほかの町では、壺とは限らないぞ。

エドワード城からの脱出

カレンのペットのペギーが牢屋のカギを持って来るから、カレンを連れて脱出しよう。





◀闇の空間で、闇の戦士フリーダンに変身できるぞ。

不思議な少女リリィ

リリィの助けで脱出したら、イトリー族の村へ向かおう。サイコクラッシュを使って、インカの神像を手にいれよう。



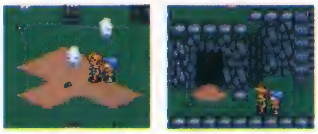
▲闇の力サイコクラッシュを覚えると、壁や像を壊せるようになるぞ。





もう1つの神像を40秒ゲームで入手

インカの神像は、この世に二つある。月の種族が持っている神像をもらうには、そこの洞窟内の化け物を、40秒以内にすべて倒さなければいけないのだ。



▲月の種族は一定の形を持たない。昔は人間だったらしいのだが。

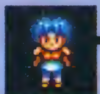


◀たとえ40秒以内に倒せなくても、何度でも挑戦できるから、安心だ。

冒険の仲間たち

テム

◀不思議な力を持っている、好奇心旺盛な少年。バベルの塔で発見された笛をいつも持っている。このゲームの主人公。



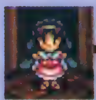
リリィ

◀別名、花の妖精とも呼ばれるイトリー族の女の子。テムを何回も、手助けしてくれる。ちょっぴり強がり屋。



エリック

◀裕福な家に生まれた、チビでやせっぽちなお坊ちゃん。気は弱いのだが、負けず嫌い。みんなの弟的な存在。



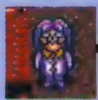
カレン

◀エドワード国王の娘。非常におてんばで、なんにでも感動する感受性豊かな女の子。



ロブ

◀テムの幼なじみで、やんちゃ坊主。仲間の中で、リーダーシップをとる。ひそかに、リリィに想いをよせている。



モリス

◀知識なら他人に絶対負けない。あだ名が、学者とかつきそうなタイプ。昔っから、ツキとは無縁だったらしい。

神の息が吹くところ

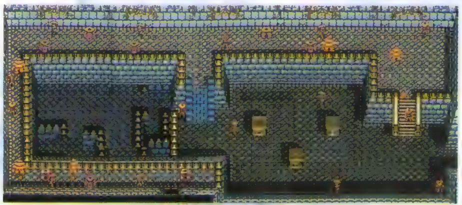
二つのインカの神像を手にいれたら、ここインカの遺跡（いせき）入り口であるラライのガケに来る。ガケには飛び降りられる場所があるので、見逃さないようにしよう。通路をふさいでいる像は、サイコクラッシュで壊せるぞ。途中にフェンスに囲まれて、倒せない敵が出てくるが、そいつはフリーダンに変身してから倒しに戻ってこよう。



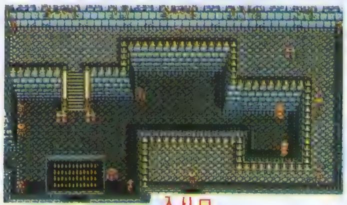
◀中は本格的なダンジョンだから、マップを見ながら進もう。



◀この場所に、インカの神像を納めよう。

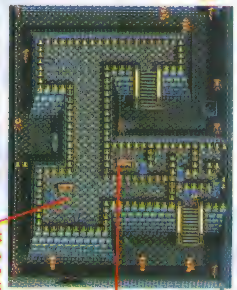


外(ひし形ブロック)



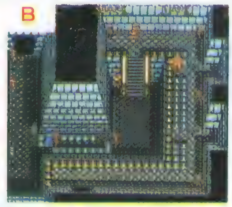
外　入り口

A



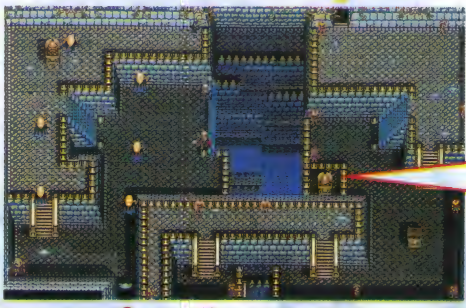
赤い宝石　外　薬草

B



外

B



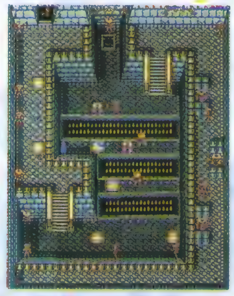
C　外

フリーダンになってから

最初はテムで来るから、ここのフェンスの中の敵は絶対に倒せないのだ。フリーダンになると、攻撃力と共に攻撃の間合いが広くなるから、フェンスの外からでも倒せるぞ。

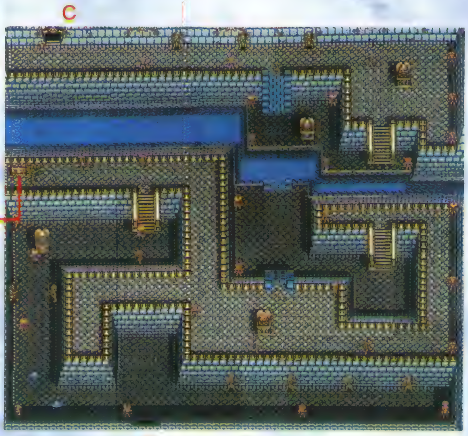


D



外
(風のメロディ)

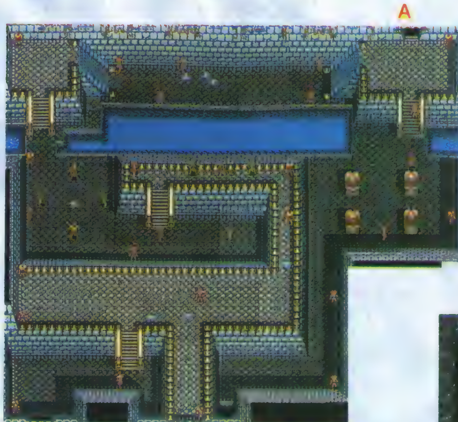
C



薬草

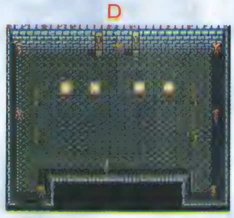
外

A



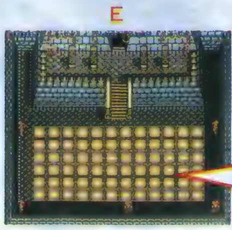
外　E

D



外

E



外

光る床のヒミツ

この部屋で風のメロディを吹くと、1枚のタイルが光りだす。そのタイルの上でしばらく待つと出口が現れる。



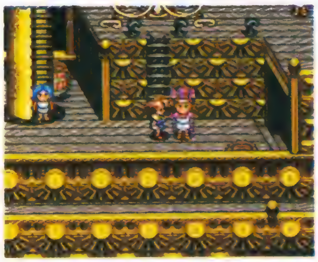
BOSS



いよいよボスのラバーボディーと戦闘だ。攻撃パターンは、手で攻撃する、壁を跳ね返る弾をうつ、レーザーを一定時間うつ、の3パターン。でも写真の位置が安全地帯だから楽勝だ。

インカの黄金船に乗って

船に乗った人々に話しかけると、テムのことを王様と呼ぶのだ。なぜ王様と呼ばれるのかはわからないまま船の中に入っていき、船倉のミステリードールを取ろう。ベッドでひと眠りすると、夢の中で母シーラと会う。眠りから覚めると、リリィとロブがいる。しかも船の中はボロボロになっていて、人が皆いなくなっている。人のいた場所にはガイコツが落ちているだけなのだ。カレンが黄金の指輪を手にいれる。突然リバイヤサンに襲われて、モリスが船から落ちて食べられてしまう。



▲どれくらい長い間、王様を待っていたのか。インカの人々の思いがここに。

ミステリードール

テムの冒険の目的は、父から頼まれて、世界中の遺跡に散った６体のミステリードールを捜し出すことなのだ。





▲ミステリードールを手にいれた。



▶柱の上にのってるのがわかるかな。

3週間の漂流

リバイアサンに襲われて、船はバラバラになってしまい、テムはカレンと２人きりで漂流することになる。テムとカレンはなんとか魚を食べて、生き延びていたが、テムが倒れてしまう。





▲漂流中に、壺に入った助けを求める手紙を拾う。テムも助けが欲しいはず。

天の助け!!!!

テムが心地よく目覚めると、そこはベッドの上だった。カレンと男の人がすぐ側にいた。この男の人の飼い犬のターボが、浜辺に打ち上げられたテムたちに気づいたらしい。



赤い宝石だ!!



▲家の前の壺の中には赤い宝石があるぞ。飼い犬のターボにもよくお礼をいおう。

第2章 仲間たちとの再会

花の都フリージアでリリィ、ロブと会う。ドレイ商人からエリックを取り戻し、ダイヤモンド鉱山へ。

花の都フリージア

花が咲き乱れるキレイな町だけど、裏の顔を持っているのだ。到着してすぐに宿屋に行くと、なんとリリィが働いている。ロブもいるのだが、記憶喪失（きおくそうしつ）になっていた。エリックもいるらしいのだが、姿が見えない。ドレイ商人につかまってしまったのか。



▲やっとみんなと会えた。だけど、モリスは本当に喰われてしまったのか。



▲ドレイの市場がある。あれ、サムスって名前は、漂流中に拾った手紙の人では。

ドレイ商人にチクらないで!!

裏通りに２人のドレイ商人がいて、逃げたドレイをさがしている。教えてくれたらお礼に赤い宝石をくれるというのだ。町の中に、内側からカギがかけてある家があるだろう。そこに屋根から入っていくと、中に逃げたドレイがいるのだ。

さて、キミはどうする？　貴重なアイテムをとるか、人間としてのプライドをとるか、二つに一つだ。



◀この二人がドレイ商人。あやしいかっこをしてるよ。



◀こんな所で逃げたドレイを発見したぞ。



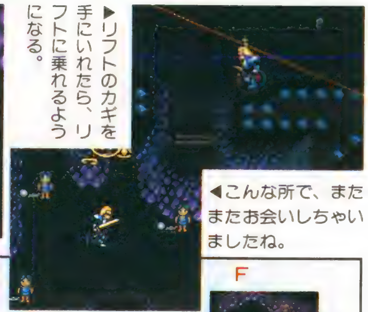
▶赤い宝石がもらえたよう。ラッキー！

オレは悪魔だ!!

ドレイたちを助けよう

ダンジョンの中に、壁の隙間から吹き込む風でテムの髪がなびく所がある。そういう所はサイコクラッシュで壊せるぞ。フリーダンの闇の力、ダークフライヤーを覚えよう。サムスを助けると思い出のメロディを教えてくれる。フリージアへ戻ってロブに向かって思い出のメロディを吹くと、ロブの記憶がよみがえるぞ。





▶リフトのカギを手にいれたら、リフトに乗れるようになる。

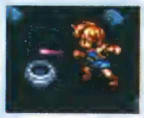
◀こんな所で、またまたお会いしちゃいましたね。





C.スイッチをたたけ

この扉は、四つのスイッチをたたくと開く。地面から出てくる敵に注意しろ。





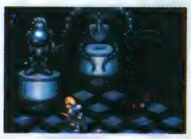


▶この部屋の一番奥は、壁がこわせるぞ。風でなびく髪に注意しよう。

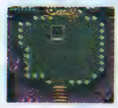


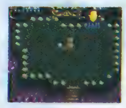
ダークフライヤーを覚えよう

下り坂と上り坂の途中に障害物があって通れない。その対岸に、地面から出てきて弾をうつ敵が見えるかな。そいつをダークフライヤーを使って倒すと、ジャマな障害物がなくなって、うまく通れるようになるぞ。

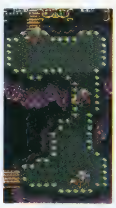




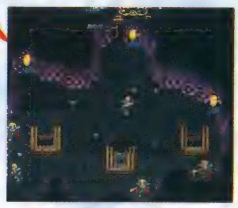




▼中央の階段のドアには、カギ穴が二つもついてるぞ。左右の部屋に一つずつ、カギが隠されている。







▼この部屋で、カギがなかなかみつからないキミ。あまり走りまわらずに、画面を注意して見よう。キラリと光る物体が!?





（思い出のメロディ）



冒険はまだまだ続きます

テムと仲間たちの波乱に満ちた大冒険。次号の付録は、最後まで紹介してるから絶対、君の役に立つぞ!!

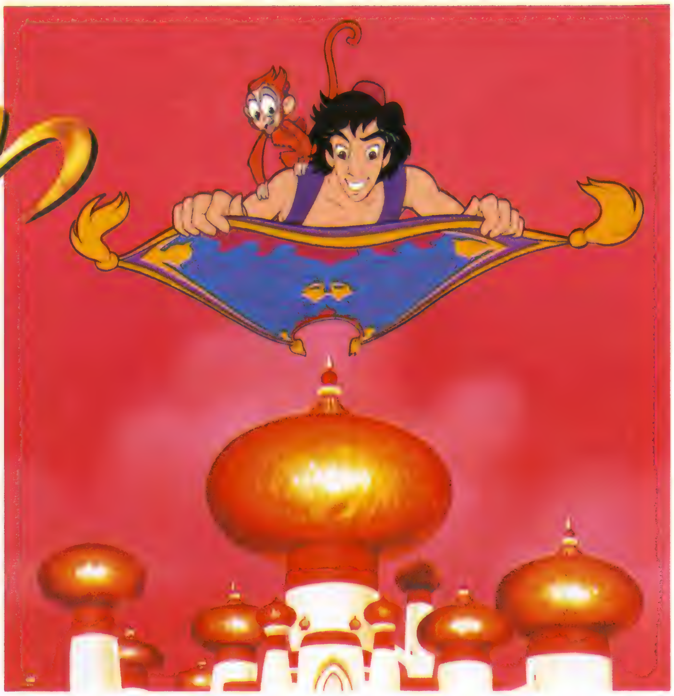






アラジンワールドをダイジェスト紹介!!

Disney's Aladdin
アラジン



SFC ■カプコン ■9000円〔税別〕 ■11月26日発売予定
■アクション ■10Mビット

全米で驚異的ヒットを記録したディズニー映画『アラジン』が、スーパーファミコンになったぞ。映画の美しさそのままのきれいなグラフィック。そして、アラジンのダイナミックで多彩なアクションは、さすがカプコンといった感じだ。今回はアラジンの派手なアクションと、前半ステージのポイントをチェックしていくぞ。

夢と希望の冒険がはじまる!!

舞台は砂漠の町アグラバ。この町には、正義感あふれる青年アラジンが住んでいた。ある日、アラジンは美しいお姫様と運命的な出会いをする。アグラバの悪徳大臣ジャファーは世界征服を企む魔法使いで、魔法の洞窟に入ることのできるアラジンを利用し魔法のランプを手に入れようと企む。アラジンの運命はいかに……。



▲とってもキレイなお姫様ジャスミン。アラジンは一目惚れしてしまう。２人の恋の運命は……。



カプコンから君へ

このゲームのすごいところはですね、アラジンのアクロバティックな動きと、美しいグラフィックのステージ構成、そして映画のストーリーに添ったテンポの良いゲーム展開などなど、あっと驚くことばかりです。さらに、映画で使用された音楽を、このゲームにそのまま使用しているんです。映画を観た人はもちろん、観てない人だってかならず楽しめますよ。さあ、キミもアラジンやアブーたちと一緒に不思議な冒険に出発だ!!



アラジンの動きに注目!!

このゲームの主人公アラジンは、さまざまなアクションを展開する。その中でも、とっても重要な技をここでお教えしましょう。ゲームをクリアしていくには、かならず必要なので覚えておいてくれ。



リンゴを手に入れると、相手に投げつけられるのだ。



相手の頭に馬とびで、やっつけることができる。他に宝箱も開けたりできるよ。



特定の物につかまることができる。十字キーで上り下りも可能だぞ。



布を手に入れて、空中でRボタンを押すとホバリングをすることができる。左右の移動もできるのだ。

前半ステージ重要ポイントを完全チェック!!

派手なアクションで画面せましと動きまわるアラジン。ステージは映画のストーリーに添って進んでいき、たくさんのイベントが用意されている。各ステージは、いくつかのエリアに分かれているので注意しよう。ここでは5ステージまでのポイントを見ていくぞ。



▲ステージクリアの後には、こんなデモ画面が用意されているぞ。

Stage 1 布のアイテムを手に入れろ!!

ステージ1から布のアイテムがあるので､かならず手に入れよう。布は普通にジャンプしてもとどかないところにある。窓から顔を出してる、おじさんの頭を足場にしよう。ステージ1の終わりにジャスミンが役人に捕まっている。すぐに助けよう。



▲おじさんの頭に馬とびで上の足場に行こう。しかし、痛そうだなあー。



◀ボスは、剣をふりおろしたスキに、馬とびでやっつけよう。

ワンポイント 逃さず取りたいお得なアイテム!!

ダイヤ

ダイヤを100個集めると、アラジンの体力であるハートがひとつ増やしてもらえるぞ。



▶緑ダイヤと赤ダイヤがある。赤は緑の三個分になるのだ。



▲ステージクリア時には、赤ダイヤの数が表示される。

スカラベ

特定の宝箱を開けると、スカラベが出現する。この虫を捕まえてステージをクリアすると、ボーナスゲームだ。



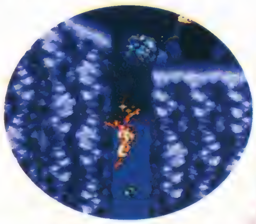
▶スカラベが飛んできたら、画面から逃げないうちに捕まえよう。



▶ボーナスゲームでは、なるべく2upを狙いたいところだが……。

Stage 2 かくし通路を見つけよう!!

ステージ2は、魔法のランプを探しに洞窟へ出発だ。このステージのエリア2には、意外な所にかくし通路があるのだ｡その先には、体力アップのハートやダイヤなどのアイテムがあるぞ。



◀この岩の落ちて行く先にはかくし通路があるぞ。怖がらずに飛び降りてみよう。ホバリングを忘れずにね。

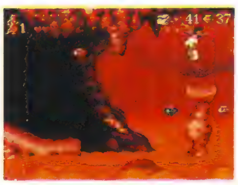


▲その先には、イカダが流れており、奥に続いているぞ。ハートのアイテムは必ず手に入れよう。



Stage 3 ホバリングを使いこなそう

このステージは強制スクロール面。当然、画面の左端にアラジンが消えてしまうと1ミスだ。さらに、地形の所々に溶岩が流れているため､ダメージを受けやすいぞ。このステージからは、ジャンプしたら、つねにホバリングを使う癖をつけておこう。





▶エリア2ではアラジンが空飛ぶジュータンに乗り、洞窟を脱出する高速スクロール面だ。何に当たっても、1ミスになるので慎重にいこう。

Stage 4 つかまれる物を覚えよう

足場の無い所が多く、ぶら下がりを多く使う面なのだ!! 意外な物につかまれたりするぞ。



▶風船のひもの部分につかまり、上に運んでもらおう。



◀この足場はのると落ちてしまうので、はやく進もう。

Stage 5 流砂に気をつけろ!!

ステージ5は、危険なワナでいっぱいのピラミッド、流砂がある場所では足場につかまることができないので、流され落ちないように注意しよう。




MORINAGA
このアイス、クレープにおさまりきらないおいしさです。
チョコレートソースでおめかしをした、
たっぷりのコーヒーアイス。
おしゃれなクレープを身にまとって、しっとり。
ほらっ、おいしさがこんなにも
顔をのぞかせていますよ。
森永アイス
クレープ屋さん
WWF支援商品
新発売
〈コーヒー〉
〈アップル〉
〈ストロベリー〉
〈バナナ〉
マルチパック
森永製菓株式会社



魔神転生



MAP初公開!!

期待の新作、ついに登場!!
さらに広がる『女神転生』ワールド!!

こんなゲームを待っていた！　マニアたちから圧倒的な支持のある『女神転生』シリーズが、今度はシミュレーションゲームになってやってきた。あの独特の世界観はそのままに、新しい要素も盛り沢山(だくさん)で、もう目がはなせないぜ!!

SFC
■アトラス　■予価9800円［税別］　■'94年1月発売予定
■シミュレーションRPG　■12Mビット＋バッテリーバックアップ

シミュレーション・レボリューション

あの『女神転生』がシミュレーションゲームになると聞いたとき、正直いってあまり関心がわかなかった。なぜって、もうあのゲームは完成されていて、新しくいじるところなんてないと思っていたからだ。だからこの『魔神転生』を初めてプレイしたときの驚きは、並大抵ではなかった。驚きというよりも、むしろ感動と呼んだ方がいいくらいの衝撃(しょうげき)をおぼえたのだ。シミュレーションゲームにしただけで、様々なシステムがこれほどまでに新鮮に感じられるとは思わなかった。特におなじみの「悪魔合体」が、今回は「邪教の舘(やかた)」までいかなくても、魔法などによりマップ上でできてしまうのだ。これがまた楽しくてしょうがない。仲魔にしたその場で、すぐに合体させて、即戦力になる強い悪魔をつくっていけるなんて、今まででは考えられなかったことだし、同じ悪魔を何匹も同時に、仲魔にすることだってできるのだ……。

とここまできて、ようやくひとつの結論に行きあたった。これは、『女神転生』シリーズのシミュレーション版ではなく、シミュレーションゲームのまったく新しい形を作りあげようとしているのではないだろうか。だとすると、これはもう「革命」と呼べるだろう。

（豊澤浩樹）



今、新たなる物語が始まる……!!

「女神転生」の世界を、シミュレーションゲームにしたら……。そんな発想から生まれたのが、この「魔神転生」である!! もともと完成度の高かった「女神転生」シリーズだけに、ふくらむ期待も大きいと思うが、発売までまだちょっと時間がある。待ちきれないというひとのために、ここでは気になるストーリーや主要キャラクターの設定などを紹介しよう。これさえ読んでおけば、もう大丈夫だ。



▲この荒廃しきった大地をただひたすらに進んでいく主人公たち。その先にいったい何があるのか、どんな運命が待ちうけているのだろうか。それはまだ、神秘のヴェールに包まれている。

STORY

'90年代後半。高まる世紀末の不安から、世界的に地域紛争が勃発。それはやがて大きな争いへと発展したが、各国がミサイルを無差別に発射するという暴挙により、争いは終結した。

202×年TOKYO。かつての戦争で壊滅的な打撃を受けた都心部は、復興のめどがたたないまま放置されNIEDER(社会的に低い)地区と名を変え、行政機関などが移動したNEO-TOKYO(旧多摩地区)と呼ばれる場所を中心に、かつての平和が甦ろうとしていたが、数年前からの群発地震や、民族主義問題などが持ち上がり、人々の心に不吉な影をおとしはじめていた。そして今、新たなる物語が……。

彼等はなぜ戦いつづけるのだろうか?

この世の中、なにごとも謎めいた部分があった方が、よりいっそうの興味をそそられることが多い。それは「魔神転生」の主人公たちにもあてはまる。もともとミステリアスな要素の濃い「女神転生」シリーズの流れをうけたこのゲーム。ストーリーもさることながら、主人公たちの人物設定からもそのあたりは垣間見えてくる。とはいうものの、あまりにも謎だらけではなにも分からないというのも事実なので、入手できた範囲でお見せしてしまおう。





HERO

NIEDER地区に住む17歳の少年。コンピューターエンジニアだった父親の影響でコンピューターに精通し、通信中「悪魔召喚プログラム」を入手。荒れ果てたNIEDER地区で生きているため行動力はあるが、両親を早くに亡くしていたり、一人でいる事が多いため性格に多少陰がある。



HEROINE

謎の女性。その生い立ちから素性、性格まで一切が明らかでない。いつ、どのような形でヒーローとかかわってくるかも不明。どうやら重大な秘密があるらしいのだが……。



仲魔をつくれ！　悪魔合体はシリーズの基本!!

それではいよいよ、気になる内容について掘り下げていってみよう。誰がなんといってもこのシリーズの最大のポイントといえば、もちろん「悪魔合体」。このページでは、基本ともいえる悪魔との交渉から、合体の一例、さらに今回特別に入手した悪魔たちの種族表までも、一挙にドーンと大公開してしまうぞ。



ピクシーが仲魔に!!

◀苦労の甲斐あって、やっと仲魔になってくれました。これからバリバリ働いてもらうぞ。

会話しなけりゃはじまらない

悪魔たちを仲魔にするために、まずは彼らと会話しなければならない。しかし中にはマッカを欲しがったり、宝石を欲しがったりするやつらもいて一筋縄（ひとすじなわ）ではいかない。一度や二度の失敗にめげずに、何度でも挑戦してみよう。

なお、あまりにも自分たちよりレベルの高い悪魔は、あいかわらず仲魔にできないので注意。

これが会話の成功パターン例

まずは会話から！





マッカちょうだい♥

◀たのむよう、たのむから仲魔になってくれよう。金ならいくらでもやるからさあ。

合体マニアもこれなら納得

おなじみの「悪魔合体」も、もちろん健在。邪教（じゃきょう）の館もあるのだが、今回の目玉はなんといっても魔法による合体。『ラストバイブル』に登場した「コンパック」という魔法と、同じだと考えればいいのではないだろうか。おかげで、いつでもどこでも合体できて、ウーン、もう大満足!!



▲マップ上での合体の図。さあて、今度はどんな仲魔を作ってみようかな。



ミノタウロスと



ピクシーで



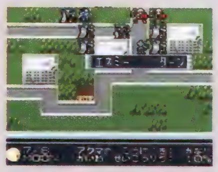
コボルトが!!

▶こちらこそヨロシク、と思わずいってしまいたくなるおなじみのセリフ。ちなみに今回は、三身合体はないとのこと。ちょっと残念。

月と交渉失敗のビミョーな関係



このゲームには、月の満ちかけという概念（がいねん）が存在する。新月に近いときは、敵の態度も穏やかなのだが、満月に近づくほど敵対心が強くなってしまうのだ。ましてちょうど満月時には、まったく交渉にならない。なお下は、満月時に交渉してしまったときの一例。





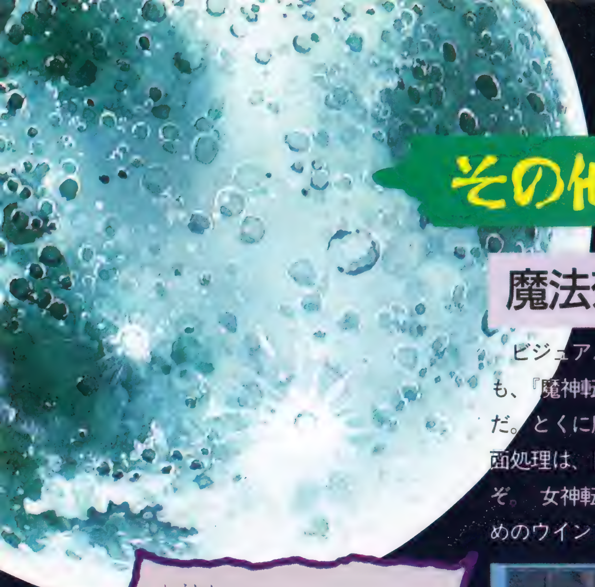
ムーンなんてこった!!

▲▶なぜだ、なぜ仲魔になってくれないんだ。ってよく見たらゲゲ！　つ、月が。

こんなに豊富な種族と種属

いつもたくさんの敵が登場するこのシリーズ。今回も大種族6、種属18、そして敵の総数は144体もいるというから驚き!!　ちなみに、全く仲魔にならないヤツもいるらしいぞ。気をつけよう。

大種族	種属		
神族	女神	魔神	邪神
龍族	飛龍	龍王	邪龍
飛天	天使	霊鳥	堕天使
獣族	神獣	魔獣	妖獣
魔族	幻魔	妖精	魔王
鬼族	鬼神	闘鬼	邪鬼



その他のシステムを完全チェック!!

魔法効果もこのとおり!!

ビジュアル面でのパワーアップも、『魔神転生』の新しいポイントだ。とくに魔法をかけたときの画面処理は、目をみはるものがあるぞ。『女神転生』シリーズより大きめのウインドウに表示される、敵悪魔に降り注ぐ魔法の数々は、今まで以上の迫力を呼ぶことに違いない。また効果のビジュアルは、魔法ごとに別々の物が用意されているらしい。いろいろと使って、確かめてみるのもいいかもね。



▲さあて、コイツにはどの魔法を使おうかな、なんて選ぶのもひとつの楽しみ。

召喚魔法

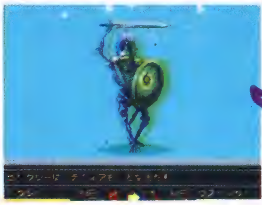
今までのコンピューターにアクセスして召喚するシステムに加え、今回は魔法による召喚もできるようになっている。写真は、ヒーローが呼び出しているところ。飛びかう魔法陣がグー！





攻撃魔法

とにかく頼りになり、生き残るためには絶対に不可欠なのが、この攻撃魔法だろう。種類は『女神転生』とまったく同じで、新しい魔法は登場しないらしい。



回復魔法

やはり生死にかかわるのが、回復魔法だ。あとで述べるが、今回は宿屋的な存在がまったく登場しないために、とくに重要だといえる。こちらも新しい種類はないようだ。

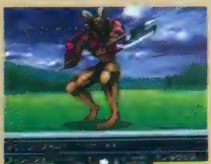
ひろってアイテム！ 買いものはなし

なんと、この世界には店が一軒もない！ 武器・防具屋はもちろん、宿屋すらないというのだ。じゃあどうすれば、とお嘆きのみなさんに朗報。アイテムはすべて敵が落としていくのだ。強いアイテムを求めて、いざ戦いの場へ!!



とにかくイカす戦闘シーン!!

魔法効果のところで述べたとおり、派手なビジュアルがめだつ戦闘シーンだが、さらに驚くべきことが判明したのだ。ヒーローたちが敵から攻撃を受けると、ウインドウ内に敵ではなく自分たちの姿が映しだされるのだ。自分が攻撃を受けているのが見えるなんて！

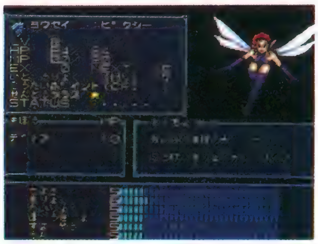


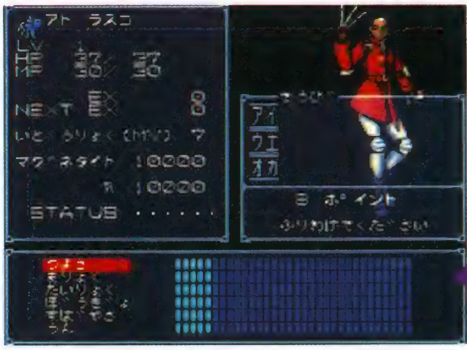
▶あ、痛いからやめてぇ、って感じ。



育てパーティー！ ステータス画面

『女神転生』ならば、合体によって強い悪魔にするしかなかったが、今回の『魔神転生』では仲魔も経験値を得ることによって、レベルアップしていくというのだ。これは今までにない、まったく新しい要素のひとつといえるだろう。ただし、すべての悪魔たちが無制限にレベルを上げられるわけではなく、それぞれに上限が設けられているらしい。誰が、どこまで育ってくれるものか、今から気になるところだ。どんどん育てよう！





能力値をふりわけろ!!

ゲームスタート時や、レベルの上がったときに能力値が与えられる。ふりわけ方で、まったく違う育ち方をするらしい。どこをのばすも、キミの腕しだいだ!!

シミュレーションバトル、その新たな世界!!

マップは全部で59面

実際に戦ったり、イベントに遭遇する舞台のフィールドマップが、このゲームにはなんと、59面も用意されているのだ。今回は特別に1、2面のマップを入手したので、今から戦略をたてるのもいいぞ。



PATTERN A 敵モンスターを全滅せよ!!

フィールドマップをクリアするには2通りの方法がある。ひとつは、そのマップに登場する敵を全滅させるパターン。まあ、シミュレーションゲームの基本といえば基本だから、わりと簡単にクリアできる条件だろう。

▶地形効果もあるこのゲーム、移動先にも気を配って。ヘタな戦略だと、周りが敵だらけなんてこともありうる。





1歩進んですぐセーブ!!

気をつけてほしいことが一つ。途中でヒーローかヒロインが死んでしまうと、ゲームオーバーになってしまうのだ。1手ごとのこまめなセーブを。







PATTERN B イベントをクリアせよ!!

フィールドマップのクリア方法その2。場所によってはイベントが発生し、特定のある事をしなければクリアできないようになっているらしい。それがどんな事なのかは、マップごとに違うのでさだかではない。

隠しマップもあるらしいぞ!!

普通のフィールドマップではない、隠しマップとでも呼ぶべきところがどこかにあるらしい。なんのために存在するのか今のところ不明だが、詳細が入りしだい報告していく予定なので、期待して待っていてくれ。



開発者から君へ

ゲーム序盤ヒーローはまだ弱いので、初めから仲魔にいるオルトロスで敵を弱めてから前線に行くといいでしょう。回復魔法を持つユニットは攻撃、防御力とも弱いので前線に出さず、他のユニットの方から出向くようにしましょう。HALF～FULLMOONの間は会話が難しいので交渉は避け、戦闘に専念した方がいいでしょう。戦闘中の合体は、仲魔の固体を強化できますが、ユニット数が減るため全体の戦力は下がりますので注意して下さい。

（アトラス・新野洋右）





真・女神転生II

悪魔と悪魔を合体させ、より強く、より頼もしい悪魔を作っていく……。ある種、禁断の園に足を踏み入れたような、そんな甘い倒錯の世界にのめり込んでいってしまう……。あのめくるめく快感が、今装いを新たに登場する。今作の舞台は、前作の死闘から数十年後。一段とパワーアップしたハンドコンピューターを手にして、サイバーで悪魔ちっくな戦いの幕開けだ!!



SFC ■アトラス ■価格未定 ■発売日未定 ■RPG ■16Mビット+バッテリーバックアップ

あの戦いから数十年後……今再び!!

メシア教の支配下の東京

西暦20XX年、旧東京。現在ここは、LAWFUL社会の樹立目前にある。メシア教の圧倒的勢力をもって、センター（中央政府）により各エリア分けされた人民の統括化は、一応成功したかのように見えていた……。

こうして、しだいに勢力を拡大しつつあるメシア教の背景には、神の計画と名付けられた壮大な計画があった。この計画を盾に、勢力を拡大してきたメシア教は、計画遂行の為、優良な人間の選別を終了しつつあった……。



▲前作でも登場したメシア教会は、依然健在だ。

東京の歴史符

西暦199X年：東京大破壊
トールマンが当初からの計画として、ICBM発射。

西暦202X年：東京大洪水
大規模な地殻変動により、東京近郊が陥没・浸水・悪魔の出現が減少。

西暦203X年：共同体社会成立
思想を問わず、誰でも受け入れられる共同体社会が、旧カテドラル敷地内に成立。

西暦204X年：メシア教の台頭
メシア教の統治に反するガイア教会の手の者が暴動を起こすが、数度にわたって鎮圧されて衰退していく。

西暦205X年：センター完成
旧カテドラルをセンターと名付け完成。人造生物の研究について公表。以後メシア教の勢力は拡大を続ける。

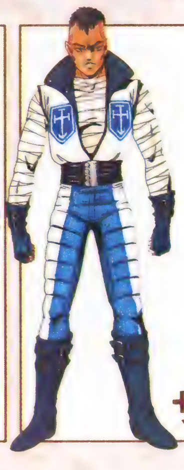
主人公と関わりを持つキャラクター

この3人の戦士は、主人公に関わりを持つ、勇気あるキャラたちだ。それぞれの役割分担、シナリオにどう関わってくるかなどは、現時点では一切不明だが、心強い味方となってくれることだろう。この他、主人公の手助けをしてくれる人物は……？



ギメル

優秀な知能と完璧な美貌を持ちあわせる。理想の世界を模した楽園を築き上げ、自ら支配者となって統治している。



ザイン

ヴァルハラにて主人公を捜しまわっている。優れた能力を持っているのだが、どんな能力なのかは目下不明。



ダレス

主人公と相似した実力を持っている戦士。正体不明の人物なのだが、その華麗さに次々と悪魔を倒していく風貌から、人々にメシア様なのではないかと噂されている。

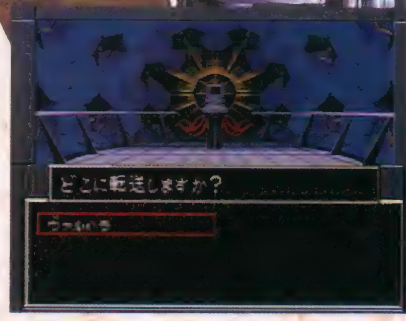


トウキョウ・ミレニアム

他の追従(ついじゅう)を許さない、揺るぎない勢力を誇るメシア教。教団は、前述のセンター（旧カテドラル）を中心に、トウキョウ・ミレニアムと呼ばれる、人種選別のための都市を完成させた。建前(たてまえ)として、あくまでも理想都市建設をスローガンとして掲げているのだが、その実体は選ばれなかった人民の排除(はいじょ)を目的としているようだ。そんなこととは知らず、様々な恐怖から逃れようとしている人々が、ドンドン逃げ込んでくるのだが……。

主人公は、そんなトウキョウ・ミレニアムの近郊エリアの一流戦士。トーナメント優勝を夢見て、日夜戦いに明け暮れている。





◀前作でもお目見えした、ワープポイント・セーブポイントとなるターミナルシステム。今作でも登場だ!!

よりサイバーになった新システム

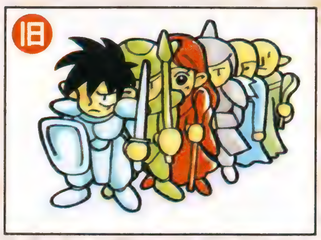


戦闘時における隊列

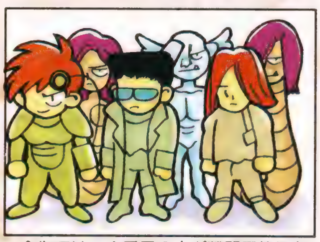
古くは『ウィザードリィ』に端を発した、6人隊列（パーティー）の概念(がいねん)。前作通り、今作でもその方式が採(と)られているのだが、リアルさを追求した結果、少々模様替えとなった。詳しくは、下部の図解イラストを参照してもらいたい。要するに、より頭を使った人員配列の必要があるということだ。



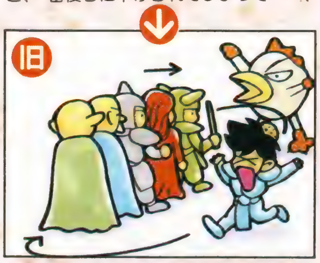
▲画面下部の、6人分のステータス表示に注目してもらいたい。見た目は、前作通り前列3人、後列3人に見えるのだが、



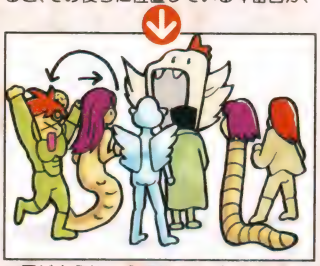
▲前作では、戦闘不能になった人がいると、一番後ろに下げられてしまって……、



▲今作では、1番目の人が戦闘不能になると、その後ろに位置している4番目が、



▲1人ずつ前の方にずれていくというふうになっていたよね。



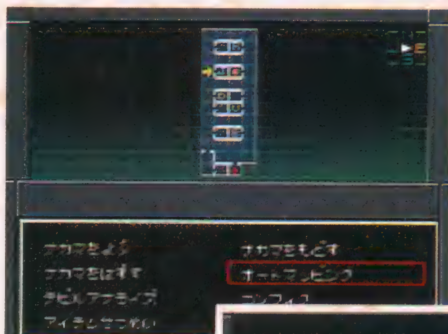
▲同じように、2番目の人だったら5番目が、3番目だったら6番目の人が前へ。

新コンピューターシステム

今作でもいぜんとして、主人公はハンドコンピューターを扱うことになるのだが、そのハンドコンピューターの機能が前作に比べ、飛躍的にパワーアップ!! 主な違いについては、それぞれの写真説明を見てもらいたい。



◀よりプレイしやすくなるよう、様々な機能設定が!!

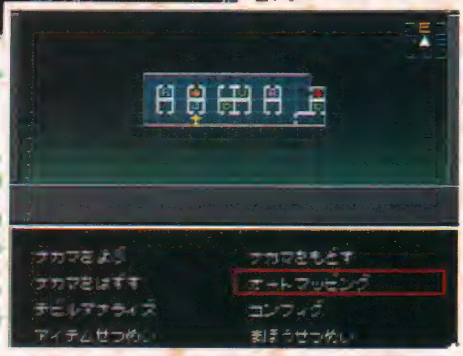




▲任意の位置に、マーカーを最大8ヵ所までセットすることができる。広大なマップを攻略するにあたって、心強い味方となること請け合い。

オートマッピング

◀▶3DマップのRPGには欠かせない、オートマッピング機能。当然、このゲームにもついているのだが、新機能によって使い勝手がよくなった。表示されているマップの方向を、常に北を上にするか、主人公の向いている方向を上にするか、好きな方を選択できる。



強い悪魔を作るには?

このゲーム一番のウリとなる悪魔合体。今作は、前作よりも更に複雑怪奇(?)な悪魔合体を楽しむことができるらしい。ただし、今号で紹介できることは、そのほんの一部。なので、今作は前号のおさらいというべきか、強い悪魔をつくるための心得を説明しよう。



▲前作以上に、細部に渡って難解な法則の下に、悪魔を造ることに……?

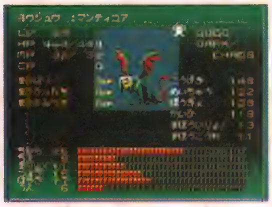
レベルを上げよう

強い悪魔を造るために、まずやるべきことが一つある。それは、主人公のレベルを上昇させること。交渉で仲魔にできる悪魔、合成で造り出す悪魔は、主人公のレベル以上のモノは不可だからだ。

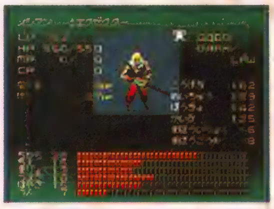


悪魔の属性と種族

各悪魔には、必ず属性・種族、この2つの要素が設定されている。いずれの要素も、合体後の悪魔に大きく影響を与えるので、できる限りいろいろな悪魔の二つの要素を網羅しておくことだ。



◀攻撃力重視型の、かなり強い悪魔だ。



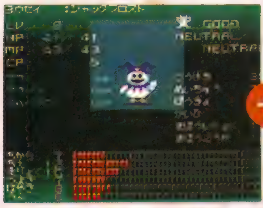
◀種族名からして、メシア教一派と思われる。

悪魔と交渉

前作と同じく、今作でも悪魔と交渉し、交渉が成立すればその悪魔を仲魔にすることができる方式を採っている。月の満ち欠けや主人公の属性が影響してくるので、多少なりとも頭を使う必要がある。



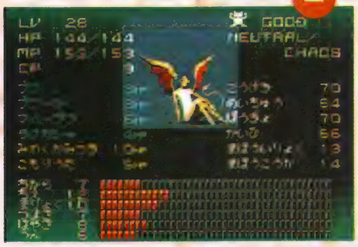
今作の合体パターンを大公開!!



+



=

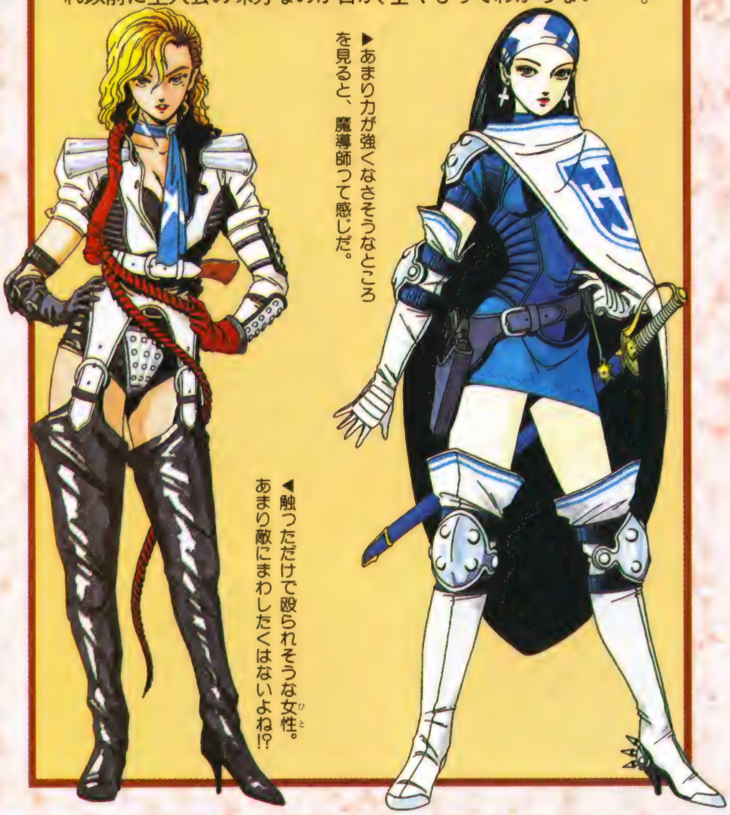


◀左側の悪魔は、前作でも登場した妖精ジャックフロスト。右側の悪魔はこれまた同じく、前作で登場した、鬼女ラミア。そして……。

▲今作での合体の新要素として、合体後の悪魔は合体前の悪魔の魔法を継承する、ということがあるらしい。本当なら、夜魔リリムはブフ系の魔法を覚えていないのだが、このようになる。

謎の女性陣

この2人も、前者の3人と同じく冒険過程で登場する。しかし現時点では、この2人はパーティーに加わるのかどうか、それ以前に主人公の味方なのか否か、全くもってわからない……。

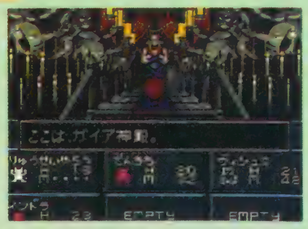


▶あまり力が強くなさそうなところを見ると、魔導師って感じだ。

◀触っただけで殴られそうな女性。あまり敵にまわしたくはないよね!?

開発者から君へ

今作では、シナリオ、ゲームシステム、すべての要素にわたって細部までこだわりながら作っています。ただし、シナリオについては前知識を全く持たずにプレイしてもらいたいので、発売までほとんど情報を出しません。僕もシナリオを初めて読んだときに、興奮のあまり鳥肌がたってしまいました。とにかく、今作はアトラス一押しの自信作です。　(アトラス・相原)




カードダス20
11月下旬発売予定!!
平和と希望があふれる「プププランド」にようこそ!
▼カード(実寸大)
星のカービィ
夢の泉の物語
TM
©1993 HAL LABORATORY INC. / Nintendo
⑦ 夢とやすらぎのスターロッド!
カービィ
レインボーリゾート
Welcome To Pu Pu Pu………
全42種類 各20円
(プリズムカードは42種類中、6種類です。)
吸い込みアクションをカードで再現!!
全部あつめると敵キャラ図鑑にもなるよ!
とってもかわいいボクらの仲間が、なんと¥200カプセルから、ついに登場だ!!
SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO BROS. 4
TM
スーパーマリオワールド ©Nintendo
ガシャポンキッズ
11月下旬発売予定!!
全6種類 各200円
1カプセル1体入り 対象年令3才以上
ヨッシー
ピーチ姫
ファイアマリオ
大魔王クッパ
ルイージ
これが実物大!!
マリオ
BANDAI
株式会社バンダイ
ベンダー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
●ガシャポン情報局:☎03-3842-9990(100円用)
電話番号:☎03-3842-9998(200円用)
●カードダス情報局:☎03-3844-9966
●番号はよく確かめて、間違い電話に気をつけましょう。
毎週かわるフレッシュな情報を聞きのがすな!
※写真・イラストと製品は多少異なりますのでご了承ください。
※カードダスはバンダイの登録商標です。
※ガシャポンはバンダイの登録商標です。


Human
Hudson
PCエンジン スーパーCD-ROM²用ソフト
SUPER CD·ROM² SYSTEM
イースⅣ～ザ・ドーン・オブ・イース～
12月22日発売



希望小売価格 ¥7,800 税別
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
©1993 HUDSON SOFT
©1993 FALCOM
イラスト:宝谷幸稔
イースIVのキャラクターの声が聴けるゾ!!
テレホンPCランド
■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福岡/092-713-9900
PCエンジン版イースIV「THE DAWN OF YS」がミュージックビデオ化!! "あの名曲とともによみがえる名場面"
PCエンジン版イースIVのゲーム画面、各種素材を中心に、新作アニメやJ.D.K.BANDのライブ映像を収録。OVAイースI・IIの映像素材も使用した、イース・ミュージックビデオが遂に登場!
イース スペシャルコレクション All about Falcom
(60分・VHS・LD・6,800円(税込))
'93 12月22日 緊急発売決定!
《発売》キングレコード株式会社・角川書店
Ys IV
The Dawn of Y's
Once upon a time, life forms of a different species more advanced than fumans, lived on this planet. They built their capital city somewhere in the world The unimaginably beautiful city was the crystalization of their very advanced culture.

新作 覇王国（はおう キングダム）!

FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム 紋章の謎



前作から3年、シミュレーションRPGという新しい流れを作った『ファイアーエムブレム』が、ユーザーの期待に応え、SFC24Mビットで来年1月いよいよ登場!!

開発者から君へ

FC版「暗黒竜と光の剣」をやったことがある人もない人も、十分に楽しんでもらえるように！というのが、SFC版「紋章の謎」の開発テーマです。心の中で、いろんなエピソードを想い描きながら、『ファイアーエムブレム』の世界に親しんで頂ければと思っています。（任天堂・寺崎）

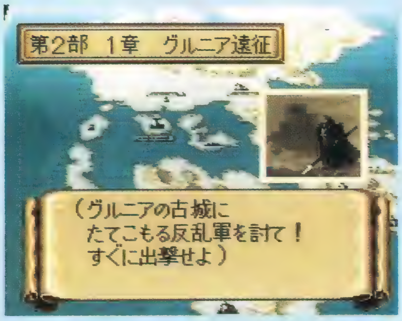
SFC ■任天堂 ■9800円［税別］ ■'94年1月21日発売
■SLG ■24Mビット ■バッテリーバックアップ

前作からの七つの進化を完全チェック!!

進化1 二つのシナリオがイイ!!

第1部には、名作FC版が完全移植されていて、第2部には、さらにそれから数年後の設定のシナリオ「英雄戦争」が入っているのだ。もちろん第2部から始めることもできる。

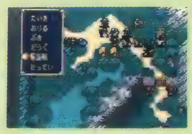




▲FC版にも出てきた、アカネイア国の王様の命で、グルニアへ遠征することになるんだ。

進化4 超便利な輸送隊

マルスと隣接（りんせつ）するユニットが使える、移動預かり所。外伝にも登場した。



◀128個も預けられて、預かり賃がいらないらしいぞ。お得!!

進化5 宝を取り返せる

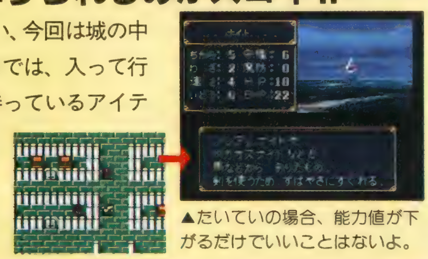
たとえ盗賊（とうぞく）に宝を盗まれても、その盗賊（とうぞく）を倒せば、宝は取り返せるぞ。



◀もちろん、盗賊に逃げられたら、宝はあきらめるしかない。

進化6 馬から降りられるのがスゴイ!!

FC版と違い、今回は城の中に馬や竜に乗ったままでは、入って行けないのだ。状況や持っているアイテムによっては、馬や竜から降りた方が得することもあるぞ。



▲たいていの場合、能力値が下がるだけでいいことはないよ。

進化2 魔法が超ハデ

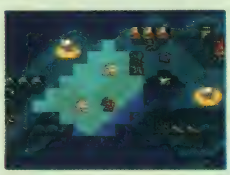
SFCの24Mビットという大容量で、グラフィックが大幅（おおはば）に改善されたのだ。



◀いかにも強力そうなグラフィックだぞ。

進化3 移動範囲が見える

SFC版ではユニットの移動範囲が明るく表示されるから、すごく便利だ。



◀敵の移動範囲も一目でチェックできる。

進化7 オンマップバトルがかわいい!!

戦闘アニメーションもいいけれど、テンポよくスピーディーにやりたいときに最高に便利なのがコレ。



◀チビキャラのままでも、アニメーションするぞ。

SUPER FIRE PROWRESTLING FINAL BOUT III



開発者から君へ

今回のファイナルバウトは、登場選手が増えていることもさることながら、技の多さに(300種類以上！)注目してほしいですね。

また、同じ技でも選手の個性がでています。たとえばブレーンバスターなら、落とす角度やスピードが違っています。絵の描き込みも増えて、動きも非常になめらかになりました。ぜひ、全選手の技を見てほしいですね。（HUMAN／須田剛一）

SFC ■ヒューマン ■9700円〔税別〕 ■12月29日発売 ■スポーツ ■未定 ■バッテリーバックアップ

『ファイプロ』シリーズの集大成、それが『ファイナルバウト』だ!! 今、闘いのゴングが鳴る……。

選ばれし者、ナント56人!!

『ファイナル～』でまず驚かされるのが、56人という選手数だ。前作の倍以上だから、レスラー選びで目移りすること間違いなし。また、Bボタンのほかに、A・Yボタンと十字キーの組み合わせが追加されて、技数もアップしている。技のタイミング等の基本操作はかわってないから、ご心配なく。

■ウォルフ・ヴァン



◀手首投げがサク裂！関節技が得意な選手だ。

■アステカ・ドラゴン



◀場外技もふえた。このラ・ケブラータを見よ!!

■伊達　弘



◀伊達はジャイアントスイングをひっさげ再登場。

エディットがスゴイのダーッ!!!

今回の目玉は、オリジナルレスラーを作るエディットモードだ。その手順を簡単に説明しよう。

①レスラータイプを選ぶ。
②選んだレスラーのポイントを、各パラメーターに配分する。
③使用する技を選ぶ。
④コンピュータが、レスラーを使うときのパターン（CPUロジック）を設定する。

オリジナルレスラーは12人まで保存できるから、右を参考にしていろいろ試してみよう。ちなみにG○馬は、初代「スーパーファイプロ」の名物レスラーだ。

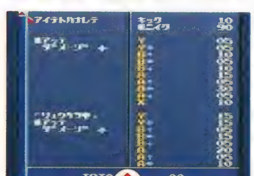
懐かしのG○場をつくろう!

■レスラーセレクト



◀人体実験（？）のモデルは、トミー・ボンバー君。

■CPUロジック



◀序盤戦の○馬は、とにかく小技中心で攻めていく。

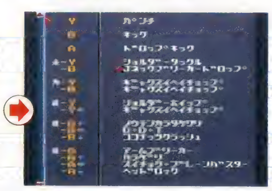


■パラメーター



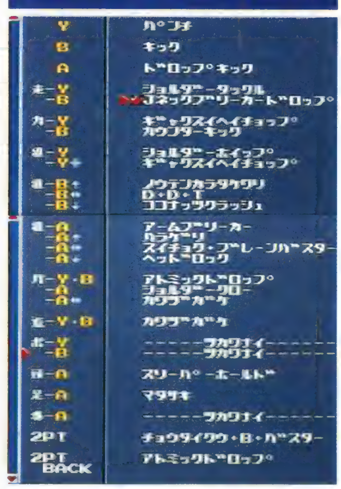
◀攻めてよし、守ってよしが○馬のレスリングだ。

■技セレクト



◀十は、必殺技。○馬のフィニッシュはコレでしょ。

EDIT○馬の全ワザ紹介!!



エディットに有利！ 高ポイントレスラー ベスト6

順位	レスラー	ポイント
1.	ビッグ・ザ・グレート・ブル	64 Pts
2.	アックス・ドゥガン	61 Pts
3.	冴刃　明	60 Pts
3.	トミー・ボンバー	60 Pts
3.	氷川　光秀	60 Pts
3.	スター・バイソン	60 Pts

全日本プロレス ダッシュ 世界最強タッグ



開発者から君へ

「すごいゲーム」よりも「真のプロレス」を目指してきたわけですが、当初の選手を入れかえる企画が、1.5バージョンとしてはやりすぎのパワーアップとなりました。合体パワーボムを、ぜひ見てやってください。
（メサイヤ／石塚　輝）

SFC
■メサイヤ　■9800円〔税別〕　■12月下旬発売予定
■スポーツ　■16Mビット　■パスワードコンティニュー

選手のリアルさとド迫力ファイトで好評の『全日本プロレス』が、早くもバージョンアップして登場だ!!

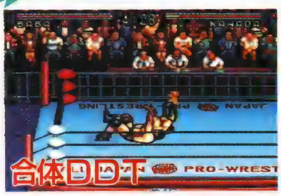
最強タッグ決勝　実況生中継

『全日本プロレス ダッシュ』は、サブタイトル通りタッグマッチがメインだ。ツープラトン攻撃が追加されたことで、タッグのダイゴ味が十分楽しめる。そのほかにも、入場シーン、バトルロイヤル、プランチャーなど、ファン心をくすぐる演出がもりだくさん。レスラー数はかわってないが、前作以上に興奮すること、うけあいだ。

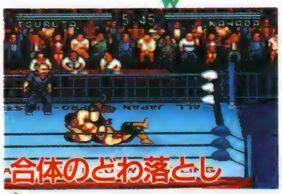
4選手　堂々の入場であります



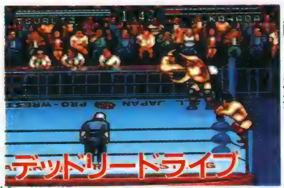
運命のゴングが カーン 鳴らされたー!!



◀馬場、鶴田の長身コンビらしい技だ。



◀デンジャラスな角度できまったー!



◀コーナーポストの敵にも攻撃できる。

ちょっとヘン 馬場のパフォーマンス?



おーっと乱入だー（笑）！



▶ハンセン、スパイビーのパワフルな合体だ。



▶ゴディ、ウイリアムスといえばコレでしょう。

三沢はプランチャー!!


▶三沢以外にイーグル、クロファットも可能。





◀バトルロイヤルは、四人同時プレーが魅力だ。みんなで遊ぶにはコレがベスト。

新人です。やさしくしてね♥

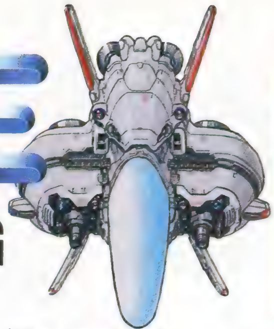

秋山　準
アマレス出身。全日が最も期待する、大型新人だ。


ダニー・クロファット
カンナム・エキスプレスの１人。テクニシャンだ。


ジ・イーグル
金鷲仮面の異名をもつマスクマン。空中戦に強い。


ダグ・ファーナス
クロファットの相棒で、パワー殺法が得意の選手。

R・TYPE III THE THIRD LIGHTNING



開発者から君へ

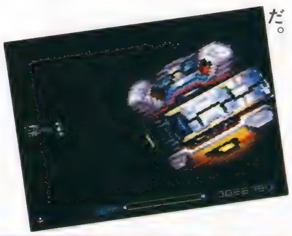
常に進化し続けるシューティングゲームを目指すこの『R-TYPE』は、ファンの期待を裏ぎりません。今回はSFCオリジナルということで、凝った演出と驚異のグラフィックを16Mビットという大容量の中に凝縮しました。　（アイレム／西村浩一）

SFC　■アイレム　■9800円〔税別〕　■12月17日発売
■シューティング　■16Mビット

横スクロールシューティングの代表作である『R・TYPE』のSFCオリジナル続編がいよいよ登場だ。

SFCならではの機能が充実

グロテスクなオブジェと、変化にとんだ武器が人気の『R・TYPE』シリーズの最新作が発売される。SFCでは『Super R・TYPE』が既に発売されているが、アーケード版の焼き直しだった前回とは違い、今回はまったくのオリジナル。SFCならではの回転・拡大機能をフルに使って演出面もグレードアップだ。



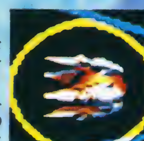
◀回転しながらアップになる。まさにSFCだ。

3種類のフォース

フォースが3種類の中から選べる。それぞれ特徴があるので使いやすいものを選択しよう。



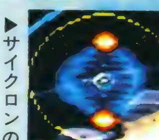
◀スタート時にどのフォースにするかを決定する。



▶おなじみのラウンドフォース。



▶シャドウは全方向攻撃できる。



▶サイクロンの攻撃力は最高だ。

各ユニットによって変化していく、武器の特性をおぼえよう

赤ユニット



◀シャドウフォース時にはリバースレーザーとなり、全方向の攻撃が可能となった。

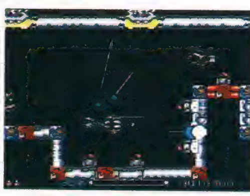


▶前方は防御、後方は攻撃といった具合。

青ユニット



◀オールレンジレーザーはかなり強力な貫通レーザーだ。シャドウユニットでさらに強力。

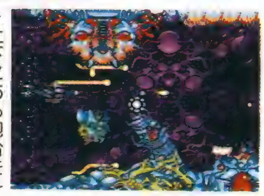


▶フォースユニットをうまく使ってみよう。

黄ユニット

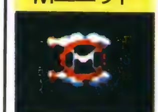


◀ガイドレーザーは洞窟状の場面で役に立つ。壁を這って邪魔な敵を一掃してくれる。

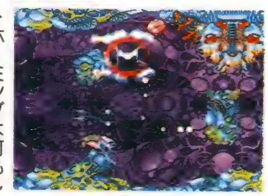


▶上下にある砲台をキレイに掃除してくれる。

Mユニット



◀エレクトロンと呼ばれるハイスピードホーミングだ。自動追尾してくれるのでありがたい。



▶ホーミングは何もしなくても発射される。

赤、青、黄色の三つのユニットが武器に変化をもたらす。ユニットはパワーアーマーの中にあり、破壊すると出現する。どのユニットが出現するかはわからないので、状況に合った武器を装備するためにはユニットとフォースとの特性を覚えておく必要がある。同じ色のユニットを連続して取ると、パワーアップする武器もあるぞ。

Sユニット



◀自機のスピードをアップしてくれる。これで敵の攻撃からラクラク逃げられるだろう。

対BOSS

フォースは自機から離して使うこともできる。うまく誘導すれば、敵のすぐ近くで攻撃することも可能になる。



◀ボスの足の下を通るよりも…。



▼フォースで攻撃するのが安全。

波動砲も2タイプから選択できる!

パッドのRボタンを押すことによってメガ波動砲とハイパードライブの切り替えができる。

■メガ波動砲



◀ゲージを二回フルチャージだ。

さらに

これがハイパードライブだ!



◀一度使うとしばらく使えなくなるぞ。

HUMAN GRAND PRIX II



開発者から君へ

ハンドルタイプが新たに２種類増え、１Ｐ時の画面が広くプレイしやすくなりました。さらにエディットモードでオリジナルドライバーを作成したり、オプションでCOMのレベルを４段階に設定したりできます。エンジン特性、ドライバーの性質など細部にこだわった仕上がりとなっています。　（ヒューマン・熊谷）

スポゲーのヒューマンがまたやった!!　Ｆ１ファンにおなじみのソフトが装いを新たに登場、火傷するなよ、ベイビー。

SFC　■ヒューマン　■（予価）9500円[税別]　■12月24日発売　■スポーツ　■８Ｍビット＋バッテリーバックアップ

音速のメリーゴーラウンド再び!!

前作の問題点もこれで解消!!

様々なディテールへのこだわりが好評だった『ヒューマン・グランプリ』。今回の『II』ではビギナーにはツラかったステアリング操作や、他車とのあたり判定などが完璧に改善されている。もちろん、その他あらゆる部分がパワーアップしているぞ!!



▶最新のチームエントリー。やっぱりプロストが速いけど、君はどうする?



◀他車とのあたり判定を全くなくすことができるぞ。本物志向の人は従来通りで。



▲あの、画面分割２Ｐバトルモードはもちろん健在。更に熱い戦いを!!

フル画面が見やすいぞ!!





シフトダウンが決め手！

カーブの手前ではいつもシフトダウンで減速するよう心掛けること。それでも曲がり切れないときだけブレーキを使い、慣れるに従って減速回数を減らそう。



エディットモードで夢を実現!!

■ゲストドライバー

ゲストドライバーとして、中嶋('91ティレル）とＮ・マンセル('92ウィリアムズ）が用意されている。



▶'91年、ティレルを最後に引退した中嶋。好みのチームと契約させよう。



◀ワールド・チャンプの栄冠と共にF1を去った、N・マンセルもいるのだ。

■エンジン

エンジンコントラクトで好みのエンジンと契約、好きなシャーシーに搭載できるぞ。今年度使用されている六つのエンジンのほかに、'91年世界を震撼させた、ホンダV12('92マクラーレン）も帰ってくる。夢の組み合わせでチャンピオン・フラッグを狙え!!



▲中嶋悟のマクラーレン・ホンダ、鈴木亜久里のフットワーク・ルノーなど、自由に組み合わせよう。

エンジン	ワンポイント
RENAULT RS5 V10 765PS/14400RPM	フランスの老舗が送る、今年度優勝候補筆頭の名作だ。
FORD HB SERIES 7 V8 730PS/13700RPM	かつての自動車王国、アメリカの面目躍如を担うエンジン。
FERRARI E2 A-93 V12 720PS/14000RPM	イタリアの名門。由緒ある血統は他の追従を許さない。
MUGEN-HONDA MF351H-B V10 710PS/13200RPM	日本を代表するチューニング・メーカー、『無限』の力作。
YAMAHA OX10A V10 700PS/13200RPM	ホンダ同様、日本のＦ１技術発展に貢献する秀作エンジン。
SAUBER 2175A V10 715PS/13000RPM	ドイツが誇る伝統メルセデスと提携、将来が怖い逸品。
HONDA RA122E/B V12 820PS/14200RPM	本田宗一郎の信念が実現させた伝説的名作。性能はピカー！

TETRIS 武闘外伝



開発者から君へ

技を40種類（32種類ではないのか!? 以後調査を続けるぞ：編集部）入れるのに、とても苦労しました。短い期間の開発ながら、音・絵ともなかなか良い出来にしあがりました。とくに、最終ボスの音楽は絶対に聞く価値ありです。　（BPS／山田）

SFC　■ビー・ピー・エス　■8000円〔税別〕　■12月24日発売　■パズルゲーム　■8メガ

落ち物ゲームの元祖テトリスが対戦専用ゲームとしてパワーアップ。ロシアもびっくりの熱い戦いがここに。

クリスタルを消して必殺技をくり出せ

基本ルールは『テトリス』と同じ。ただし、降ってくるのは普通のブロックだけではなく、ときどきクリスタルの混じったブロックも降ってくる。ラインをそろえてクリスタルを消せばパワーをためることができ、それに応じて必殺技をくり出すことができるのだ。8キャラ×4種類＝合計32種類の必殺技を駆使して敵を攻撃し、相手のブロックを天井まで積み上げれば勝利だ。熱い戦いが待っているぞ。



◀対戦相手のブロックを積み上げれば勝利だ。

バラエティーあふれる必殺技の代表例

この図の見方

32種類の必殺技。すべてがまともで効果的な攻撃・防御用の技なのではない。なかにはほとんど無意味とも思えるものも多く存在するのである。この図は、それらが「効果的なのか無意味なのか」「まともなのか笑えるものなのか」の2軸で評価したものである。

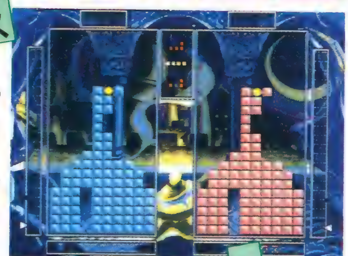
（縦軸：まとも ↔ 笑える　横軸：効果的 ↔ 意味なし）

モーゼ



▶積み上げられている自分のブロックを左右にわけ、さらに連鎖させて消してしまう防御技だ。

ファックス



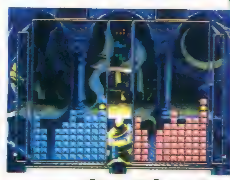
▶自分の陣地のブロックを、相手陣地にそっくり送る。自分がピンチなら相手もピンチに。

メデューサ



◀相手のブロックを石化。消えにくくする。

コピー



◀ファックスの逆。相手の形をコピーする。

ドトン



▶自分のブロックが連鎖し、ガンガン消える。

スリトテ



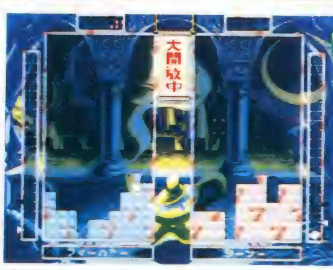
▶相手陣地のブロックと空間の関係を逆に。

ダーク



◀相手の陣地を真っ暗にしてしまう。おおよその形が記憶されているとまったく無意味な攻撃。

フィーバー



◀続けて10個、同じブロックが降り続く。相手も同じ条件なので、まったく攻撃になってない。

戦う八つの個性

ハロウイン



いたずら好きなワンパク小僧。攻撃力に優れた短期決戦型のキャラである。

ミルルン



かわいいウサギ（?）。ハンテン、スリトテなどの異色の攻撃で相手は混乱必至。

シャーマン



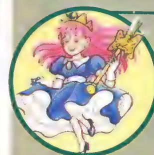
踊りの好きなマジナイ師。回復能力に優れるため、長期戦になりやすい。

アラジン



ノンビリ顔の中東の青年。相手のブロックを操作するリモコン攻撃が強烈。

プリンセス



お姫様。防御も攻撃ものんびりしたものばかり。じっくりと攻めるしかない。

ビット



いつも陽気な5人組。無意味なまでに陽気な攻撃が笑いを提供する。

ニンジャ



どこから見ても忍者。不可思議な現象を起こす技で相手を攪乱させるのが得意。

オオカミオトコ



義理人情に厚い一匹狼。防御能力に優れ、敵に対する直接攻撃は皆無なのだ。

NBA® プロバスケットボール'94 BULLS vs SUNS



関係者から君へ

ＮＢＡ全27チームが実名で登場。さらに'93年度の公式スケジュールを完全再現することができるので、プレイヤーの努力次第で弱小チームをプレイオフに出場させることも可能。ジョーダンは引退したがＮＢＡはまだ熱い！（ＥＡビクター／谷本敦）

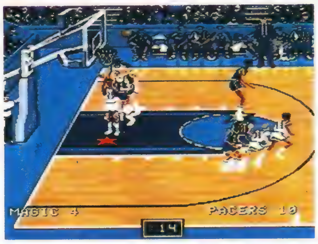
SFC
■ＥＡビクター■9800円〔税別〕■12月３日
■スポーツゲーム■8Mビット■バッテリーバックアップ

前作『ブルズ&ブレイザーズ』より大幅にアップしたスピード感。ＥＡスポーツシリーズの真打ち登場だ。



ＮＢＡ全27チームが実名で揃い踏みだ

選択できるチームは、ＮＢＡ所属の27チームはもちろん、東西のオールスターチームが２チーム、さらに、全チームの中から好きな選手をピックアップして構成するカスタムチームが２チームの全部で31チーム。どれを選ぶ？



◀リアルかつスピーディな選手の動きに注目だ！



対戦相手をびびらせる!? マーキーシュートを決めよう

どうせシュートを決めるなら、カッコイイ〝マーキーシュート〟を決めてあげようではないか。ジョーダンとバークレーのマーキーシュートを解説してみたぞ。

オーランド・マジック　オニール



●GORILLA SLAM（ゴリラ・スラム）

インディアナ・ペイサーズ　ミラー



●180 SLAM（180スラム）

オーランド・マジック　アンダーソン



●CROSSOVER 360（クロスオーバー360）



シカゴ・ブルズ　ジョーダン ●KISS THE GLASS（キッス・ザ・グラス）

ブルズのエース、マイケル・ジョーダンのマーキーシュート。この〝キッス・ザ・グラス〟を決めるための条件は、図のシュートポイントの部分に入ってからうつこと。ドリブルで一気にボールを持ち込んでしまうのがコツだ。

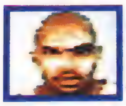
シュートポイント











フェニックス・サンズ　バークレー ●IN-YOUR-FACE SLAM（イン・ユア・フェイス・スラム）

サンズのヒーロー、チャールズ・バークレーのマーキーシュート。シュートポイントは下の図のとおり。バークレーまでパスを回してすばやくＹボタンでシュートだ。バークレーの動きに一瞬スローがかかり、豪快なゴールが決まるぞ。



シュートポイント







決戦!

ドカポン王国(ランド)IV ～伝説の勇者たち～



SFC

■アスミック■8900円［税別］12月10日発売
■ボードゲーム■8Mビット■マルチプレイヤー5　対応

開発者から君へ

誰でもすぐに遊べるように作りました。ですから、家族や友だちなどいろんな人と遊べます。でも「ドカポン」は、実は他のプレイヤーの邪魔をするのがいちばん面白(おもしろ)いんです。いじわるしすぎて、ケンカにならないようにしてください。（開発　小川）

おなじみファンタジーRPBノリの世界でボードゲームを楽しめる。爆笑パーティゲームの登場なのだ！

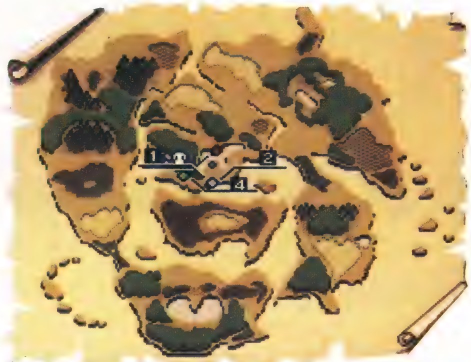
ドカポン王国を手にいれろ！



▲メインの画面はRPGマップをボードゲームっぽくした感じで、見やすいぞ。

ゲームの舞台ドカポン王国はお金が全(すべ)ての世界。つぎの国王を目ざして、お金を稼(かせ)いで稼(かせ)いで稼(かせ)ぎまくるというのが、勝利条件だ。

しかし、4人プレイのパーティータイプゲームだけに一筋縄(ひとすじなわ)ではいかない。血で血を洗うバトルの必勝法を今回は伝授するぞ。



これがドカポンランドである。かなり広い世界なので、プレイ時間を長くしないと全(すべ)てを見ることはできないぞ。ところどころにダンジョンやタワーなどが隠されている。ちなみにスタートは中央からで、南の方は敵も手強(ごわ)く、いいものも手に入りやすい傾向にある。

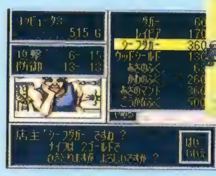
勝負はスタート直後が命！ …でも最後までわからない

すばやく、強い武器を手にいれよう！

ゲームスタート直後は、どのプレイヤーも同様(どうよう)に貧弱(ひんじゃく)な装備しか持っていないので、すばやく強い武器を手に入れれば、ゲーム展開を有利に進められる。

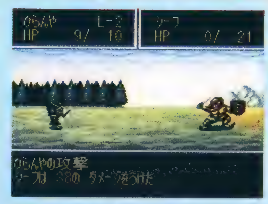
1番近い武器屋は城の左上にある。アイテム「6のクリスタル」(使うと確実に6マス進める)をうまく使い、サッサと店に入るようにするといいだろう。

▼武器屋によって扱っているものも違う。





▲これがマップ上の武器屋だ。高い武器ほど強いのだ。



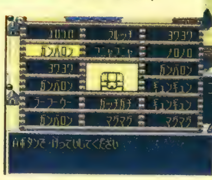
▲武器を買うだけで、戦闘は圧倒的となる。敵がカワイソーだ。

魔法を使って戦闘を有利に！

意外とポイントが高いのが魔法だ。すぐ手にはいるので、サクサクと使ってしまおう。とくに強いモンスターに挑むまえに魔法をかけて弱らせておくと楽。

魔法はマップ上の宝箱にとまるか、お店で買うことができる。店で買うよりも、なるべくなら、宝箱から手に入れるようにしたほうがリーズナブルだ。

▼宝箱で、どんな魔法が手に入るか？





▲使用すれば効果テキメン。相手を弱らせられるぞ。



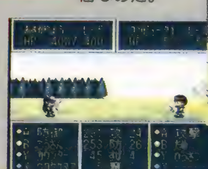
▲魔法屋で買うと有料だが、確実に欲しい魔法が手に入るのだ。

差がひらきすぎたら悪魔になれ！

ああっ、ビリになって他のプレイヤーとの差がひらいていく…てなことになった場合は悪魔になれ。ビリになると頭の上にミニデビルが飛び回る。

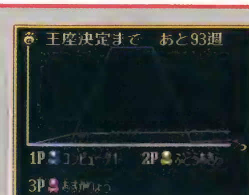
城の左下の海を越えた所にある魔法陣に乗れば、なんと悪魔になれるのだ。無敵のデビル君だが、あまり長いこと変身していられないので復讐(ふくしゅう)も手早くね。

▼戦闘力は常人のざっと10倍なのだ。





▲移動力は、なんと3倍。最高で18も進めるぞ。



▲なんとか逆転することができたが、失(うしな)った信用は回復しない。

TAKARA®

スーパーファミコン版

スーパーファミコン最大級の大容量20メガ。
2ラインバトルシステムの本格格闘アクション。

餓狼伝説2®

——新たなる闘い——

11月26日㈮発売

9,980円(希望小売価格、税別)



見たか、聞いたか、超必殺パワーゲイザー。CMを見てGショック(餓狼伝説オリジナル腕時計)を当てよう!

「餓狼伝説2 CMエアチェッククイズ」実施中。

●問　題　まず、テレビでスーパーファミコン「餓狼伝説2」のCMをチェックしよう。そして、そのCMの中でテリーが出した技の名前を当ててくれ!
①パワーステアリング ②パワーゲイザー ③パワーウェイブ

●賞　品　A賞…カシオ Gショック 100名様
B賞…餓狼伝説2 Gシート(カレンダー下敷き)900名様

●締め切り　12月24日(当日消印有効)

●応募方法　官製ハガキに、クイズの答えと、住所・氏名・年齢・電話番号を記入して、下記へお送り下さい。
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
㈱タカラ「餓狼伝説2 CMエアチェッククイズ」係

●抽選方法　締め切り後、正解者の中から抽選により当選者を決定。なお、発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

スーパーファミコン「餓狼伝説2」のCMはこの番組でチェックできるぞ!
「クイズ!年の差なんて」フジテレビ系25局ネット毎週木曜日19:00〜19:54
「ミュータントタートルズ」テレビ東京　毎週水曜日18:30〜19:00 他

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

「タカラのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◄このマークのお店でお求め下さい!

株式会社 タカラ　青戸本店/〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16　銀座本社/〒104 東京都中央区銀座6-14-2



今、すべての格闘家たちに捧ぐ。
The Future Is Now
SNK
龍虎の拳
TVアニメスペシャル
12月放送決定!
ネオジオ版
JOE HIGASHI
あの餓狼スター勢揃い!これがスペシャルだ。
餓狼伝説®
SPECIAL
がろうでんせつ
スペシャル
© SNK 1993
待望のシリーズ第3弾、ネオジオから近日登場!!
ネオジオ100メガショックに、史上空前の超大作ついに登場!宿命の3人を含む15人の餓狼オールキャスト・キャラクターが、世界最強を賭けて激突する。あのギースやクラウザー、タン・フー・ルーなどが、新たにプレイヤーキャラに生まれ変わってキミの手に。すべてにグレードアップした餓狼"夢の対戦"に熱く燃えろ!
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
好評発売中
ハイパワーゲームマシン
「ネオジオ」
標準価格 48,800円(税別)
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12



写真の商品 左:VO10-5016E ¥10,000 クロノグラフ・カレンダー 中上:VO10-5991E ¥10,000 クロノグラフ・カレンダー 中中:VS13-5831K ¥6,500 夜光バンド・夜光ベゼル 中下:VO10-5801A ¥10,000 1/100秒クロノグラフ・メモクロノ・アラーム・タイマー・ペースタイマー・ローカルタイム・カレンダー 右上:VS13-5871K ¥6,500 夜光バンド・夜光ベゼル 右下:VO10-5791B ¥10,000 1/100秒クロノグラフ・アラーム・タイマー・カレンダー ※共通仕様:10気圧防水・精度(常温)月差±20秒以内・電池寿命約2年・プラスティックケース●1年間メーカー保証●価格は税抜きメーカー希望小売価格●製造元・シチズン時計㈱ 発売元・シチズン商事㈱●パンフレットをご希望の方は年令・職業をご記入の上〒110東京都台東区東上野2-18-5 シチズン商事㈱宣伝部OY・覇王係まで郵便ハガキでお申し込みください。

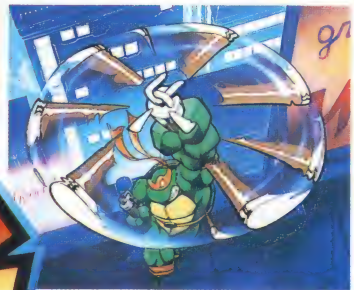
We Love J J.LEAGUE

シチズンは、"We Love J.LEAGUE キャンペーン"に協賛しています。

人間が好きだから、いつもまじめな技術。

We are CITIZEN

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES MUTANT WARRIORS



開発者から君へ

この格闘ゲーム「T.M.N.T.」のスゴイところは必殺技がだしやすいところです。操作性が抜群なので、苦手だなという人も格闘の達人に勝利する事ができるかもしれません。もちろん、格闘好きの方もこのゲームバランスで虜(とりこ)になってしまいますよ。(コナミ／砂井幸代)

SFC ■コナミ ■予価9800円〔税別〕 ■12月３日発売 ■アクション ■16Mビット

アメリカ生まれの陽気なヤツら、あのカメ忍者が帰ってきた。スピーディーなバトルに瞠目(どうもく)注目！

三つのモードで勝利をつかめっ!!

ほとんどのゲーム機に顔を出している、コナミの看板キャラ『T.M.N.T.』。スーパーファミコン第２弾は対戦格闘ゲームで登場だ。

プレイモードは３種類。バラエティ豊かなプレイが期待できるね。

ストーリーモード



◀親友を助けるために戦うカメ忍者。カメしか使えない。

トーナメントモード



◀十人のキャラが使える勝ち抜き戦。ショーという設定。

VS.バトル



◀十人のキャラが選べる対戦専用モード。ハンデも付けられる。

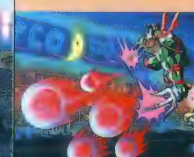
オレたちがT.M.N.T.のメンバーだ!

レオナルド

リーダー格だ。武器はカタナブレード。衝撃波、対空技と一通りの必殺技をもち、ソツないキャラ。



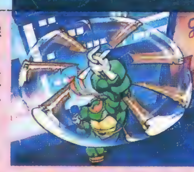
ラファエル



サイという特殊武器を使うぞ。回転しながら敵に突っこむ「ドリルアタック」は利用価値大だ。

ミケランジェロ

ヌンチャクを操る体育会系カメ。対空系の必殺技「ライジングサンダー」を使いこなせば、強い。



ドナテルロ



棒術を極めたカメ。通常技のリーチは長いが、必殺技のスキが大きい。通好みのキャラかな？

超必殺技で勝負を決めろ!

敵に攻撃を加えるごとに上昇する、画面上部の超必殺ゲージ。フル状態でXボタンとAボタンを同時押し！　強威力の超必殺技をスマッシュだ。

百烈百歩神拳

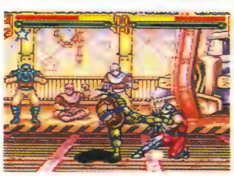
▶瞬時に無数のパンチを繰りだす。衝撃波によって、離れた相手にも攻撃可能。





龍波動

▲一見の価値がある、とにかくド派手な技。龍を呼びだして、相手に波動をぶちこむ。威力も射程もまずまず。





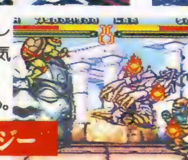
◀▲緑色が超必殺ゲージ。相手にガードされても、パワーはたまる。

オーガラッシュ

▶一気に間合いを詰め、通常技を大量に叩きこむ。キメ技はライジングサンダー。



▶空中にジャンプして、前方斜め下に気合い弾を乱れ射つ。広範囲を攻撃できる。



アトミックエナジー

T.M.N.T.を待ち受ける6人(?)のライバルたち!!

ウォー



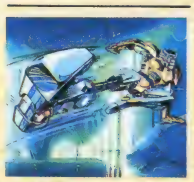
謎の魔界ミュータント。ジャンプ力とキック力がとくに優れ、ツメも強力だ。

ウイングナット



こうもりのミュータント。普段から宙に浮いていて、空中戦を得意としている。

クロームドーム



感情を持つロボット忍者。攻撃のリーチが長く、強力な投げ技を持っている。

アーマゴン



未来の鮫ミュータント。衝撃波と対空系の必殺技を有する。スキが小さい。

アスカ



紅一点の、くノー。必殺技「ハヤブサ」は、超必殺技のタメにも有効。

サイバーシュレッダー



前作のボスでもある宿敵。相手の衝撃波を跳ね返す技をもち、通常技も強力。



がんばれ！大工の源さん

開発者から君へ

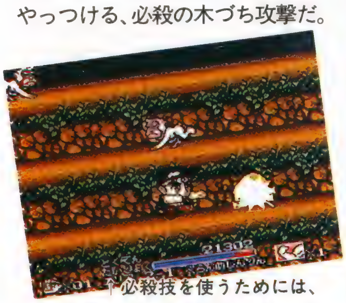
すごい源さんがでる。『大工の源さん』1＆2も大好評、そしてSFC版の登場！ 従来の木づちアクションに加えて必殺技を修得。愛車「源チャリ」に乗った高速移動のバトルもあるぜ！ 男を上げた源さんが黒木組をぶちのめす！（アイレム／西村 浩一）

SFC ■アイレム■予価8900円［税別］■12月22日発売
■アクションゲーム■８Ｍビット

FCの人気シリーズがSFCで登場だ。新システムの「必殺技」を使って、全４章のステージで大暴れだ！

木づちを操る源さんの華麗なアクション！

源さんの武器といえば木づち。今回のSFC版は、その木づちを使った攻撃のバリエーションが豊富になったのだ。とくに注目したいのは必殺技。並み居る敵を一気にやっつける、必殺の木づち攻撃だ。



↑必殺技を使うためには、アイテム探しも重要だぞ。

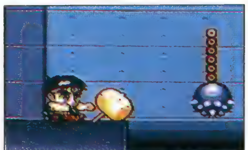
通常攻撃



横打ち
縦打ち
上突き

→通常技は使い分けが肝心。横打ちは正面の敵に、上突きは上の敵に、縦打ちは足止め用に使おう。

今回より初登場の「必殺技」



男の木づちシュート

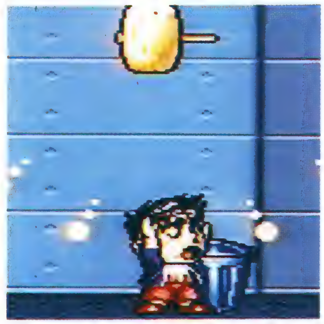
↑木づちをブーメランのように投げて、敵を倒す。



男の木づちボンバー

↑ジャンプ中にＸボタン。アイテムの箱も壊れるぞ。

男の花火



↑木づちを空中に投げ、木づちの中にあるフォース（力）を使って花火を打ち上げる。ピンチのときに使おう。

手ごわ～いボスキャラたちをカル～く攻略

第１章

なにわ大介

メタリックハンマーでパワーアップしていればラク。確実にダメージを与えていこう。



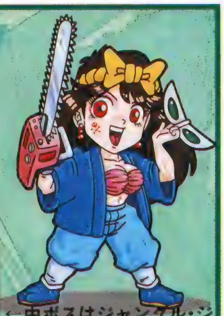


←中ボスは猫手三吉。遠くから男の木づちシュートを連発していればOK。

第２章

刃渡ミカ

男の木づちシュートを織りまぜながら、タイミングのよい通常攻撃でダメージを与えよう。





←中ボスはジャングル・ジョー。飛んできたところを上突きで攻撃しよう。

第３４章

さらに難しくなるボス攻略。常にパワーアップした状態で闘えば、ベスト。ミスらないように！



ダイナマイト・ダン

Dr.パラレル

ザコキャラたちも なめたらあかん

あとからあとから出てくる敵。こいつらは通常攻撃を使い分けて退治しよう。なれれば簡単だよ。



黒木おばさん

ツルハシおやじ

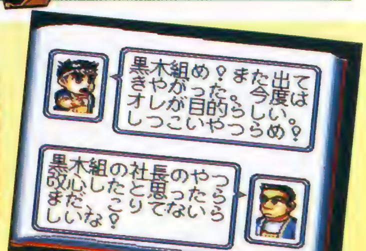




サル！

バーナーマン





ガイアセイバー
ヒーロー最大の作戦



開発者から君へ

今回一番苦労したのは、なんといっても戦闘シーン。180以上のアニメパターンで、ヒーロー達がゴチャゴチャ動くのは必見と自負しています。手間がかかっている分、ぜひ見て欲しいですね。とくにキック系の技が派手！ (バンプレスト／石川 肇)

SFC

■バンプレスト ■9800円（税別）■'95年1月発売
■RPG ■12Mビット＋64Kビット

今度のコンパチヒーローゲームは、人類の存亡をかけたシリアスRPGだ。今回は、マウス対応だ!!

TVアニメ仕立てのストーリー構成

「ガイアセイバー」は、連続テレビアニメ風にストーリーが進行するRPGだ。とはいっても、各場面での行動選択をいい加減にやり過ごしていると、地球の人口がグングン減ってしまうぞ。ゲーム終了時の残り入口によってエンディングが5種類用意されているので、気をひきしめてプレイしよう。

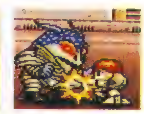


キャラの移動速度は速く、都市内の移動も簡単。親切設計だ。

スケールを無視して戦闘できない

戦闘シーンは、今までのコンパチヒーローゲームで度外視されていたスケール（寸法）の概念が導入された。ウルトラ族がモビルスーツの武器を使用できたり、建物内では通常のモビルスーツは戦闘できない……といった具合に、頭を使う要素が増えたぞ。







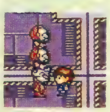
グラフィック上では大きさにそれほど違いはないが……。

第1話「FROM THE DAY AFTER」ストーリーダイジェスト

ジャブローに駐在するアムロは、ジオン軍の奇襲をかいくぐり、日本へとむかう。

●ジャブロー





司令官から光ディスクを受けとってからデッキに向かい2回戦闘してから（1回目は必ず負ける）ウルトラマンレオに話しかけ、仲間にする。そして奥のデッキに行く。

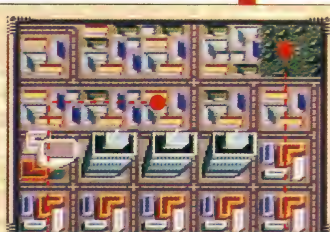
●科特隊本部

イデ隊員と会話したのち、同じ階の別の部屋にいるアストナージに話しかけ、ガンダムを受けとる。ちなみに、地下1階にはショップがある。



●青森～大阪

分析センターの研究員2人の話を聞いてから、大阪に向かう（フィールドの位置関係は日本地図を参照）。たこやき屋のボックスに座っている二宮博士に話しかけると、広島のストーンサークルに向かうよう指示が出される。大阪のストーンサークルは、後に訪れることになる。ショップはどうとんビルの4階。オススメ商品はホスピタルキット、ダイナマイト、そしてなぜか中華ナベ。





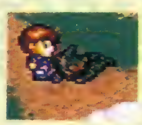
たこやき屋



ストーンサークル

●広島～大阪

広島のストーンサークルでアマゾン→岩本博士の順番に話しかける。そして大阪のストーンサークルに向かい、イベント戦闘の後に岩本博士と会話する。

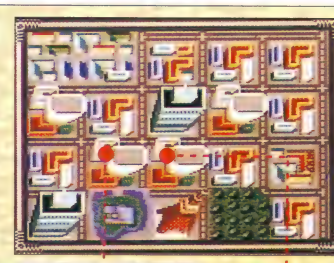


●科特隊本部

司令室にいる立花藤兵衛と話したら、最初にガンダムをもらった部屋にいるアストナージに話しかけ、プチモビルスーツをもらう。

●東京

会議場の警部さんと話してから、トビラの横に立っているおまわりさんと話す。建物を出ようとすると発生する、ザンジオー率いるショッカー軍団とのイベント戦闘（アムロを1～2段階レベルアップさせておく）のあと、マークハンターに話しかけて仲間にする。そしてセンタービルの地下1階に行き、下水道へと降りていく。そこにはショップがある。オススメ商品は、ホスピタルキットとダイナマイト。





かいぎじょう



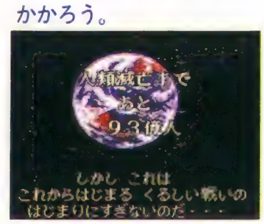
センタービル

●下水道

左方向に道なりに進みマップ右下部の敵司令室に入る（大きな迂回通路になっているのだ）。イベント戦闘に勝利したのち、下水道出入り口付近の牢屋に向かう。日本首相に話しかければ第1話終了。



第1話では人口は減らない。ゲームの本番は、第2話からだ。気をひきしめてかかろう。





開発者から君へ

一方通行のシナリオではなく好きな冒険を好きなようにプレイできるマルチシナリオ。クリアした冒険によって、多様に変化するエンディング。プレイヤーが本当の意味で「自由な冒険者」となって楽しめる、RPGです。
（パンドラボックス・早川奈津子）

SFC

■ザムス　■9800円〔税別〕　■11月26日発売予定
■RPG　■12Mビット＋64Kビット

30以上の冒険が用意されているヴァルカノン島にようこそ。当島は、勝手気ままな冒険者を大歓迎します!?

どうしてもみつからないあの冒険、教えます。

何から何までお膳立てされたRPGはもういらない!?

「ゲーム業界にこの人あり」の飯島健男。彼が率いるゲーム制作集団パンドラボックスが放つSFCソフト話題作は、マルチシナリオ型のRPGだ。押しつけがましい大義名分などなく、つねに一冒険者というスタンスで各シナリオをプレイできる点が、従来の同ジャンルゲームにはない要素だ。操作性も良好だし、ちょっと毛色が変わったRPGをプレイしてみたい人にはオススメだぞ。

さてこのゲーム、冒険（シナリオ）は大小あわせて30以上用意されている。どこで何があるかは自分で探さないといけないんだけど、中には簡単に見つからないものもある。そこで今回は、特に発見しにくい二つの冒険を紹介しよう。

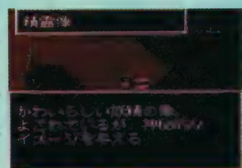
シナリオ 妖精王国奇談

■ジャンル：コメディー
■定員：基本メンバー６人
■必要アイテム：精霊像

「呪いの人形」とともに、発見が非常にむずかしい、RPGパロディーのシナリオだ。

イベントのきっかけである「精霊像」を手に入れるには、かなり苦労するはず。このイベントは、かなり笑える。イベント中に登場する「聖なる鏡」なんてアイテムは、どこかで見たような……。

「呪いの人形」も同じだが、このイベントも特定の町に宿泊しないと発生しないから、注意すべし。

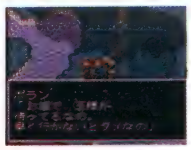


▶ここまでたどりつくのがひと苦労。



▲宿屋で寝ているリックたちを異世界にいざなう声が……。

どこかで見たような（？）魔王退治物語

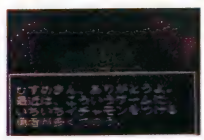




いきなり大魔王と対決
しかも勝っちゃった

ファンタジーRPGの王道を行くシナリオ展開なのに、パーティーの仲間たちがミョウにさめている。やたらと突っこみを入れるわ、段どりを無視するわで、世界観を台無しにしてしまうのだ。ユーザーとゲーム制作者の本音がここにある!?

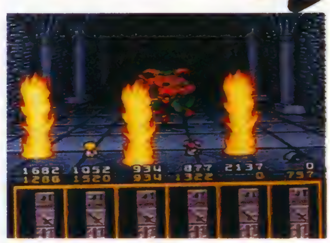




クチをこぼす仙人



立場のない住人



◀お話はコミカルだけど、戦闘は実力勝負。ちゃんと成長させておこう。

シナリオ 呪いの人形

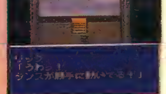
■ジャンル：ホラー
■定員：基本メンバー６人
■必要アイテム：アンティーク人形



金貸し屋からもらえるアンティーク人形が引き起こす、ゴシックホラーのシナリオ。

敵も「人肉タンス」など、おどろおどろしいものばかり。

かなり、大胆な神経の持ち主でないと、このシナリオは発見できないかもしれない。



▲ひとりでに、タンスが動きだす!!



▶霧のかかった迷路のような部屋を行く…。

謎の館で次々とおこる奇っ怪な現象!!





開発者から君へ

注目してほしいのは、ＳＦＣ版として新たにつけくわえられた要素です。①エンディングの続きが入っている、②敵キャラ全員に裏技を入れた。③１人用で、対ＣＯＰ対戦が可能。ぜひ、ためしてください。
（ケイ・アミューズメントリース/国末正博）

SFC ■ケイ・アミューズメントリース ■9800円（税別）
■発売中 ■アクション ■16Mビット

ズームを使った迫力のでかキャラ、必殺技を使うための気合いゲージ、といった斬新なシステム満載の格闘ゲームだ！

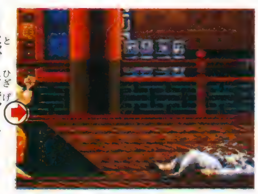
超必殺技で対戦モードを勝ち抜くッ!!

選ぶならリョウとロバートにしろ

対戦モードで使用するなら、なんといっても主人公のリョウとロバートがおススメだ。豊富で簡単に出せる必殺技。覇王翔吼拳、龍虎乱舞といった強力な超必殺技。それに必ず相手を転ばすことのできる跳び膝蹴り。どれをとっても他のキャラより使いやすく、有利に対戦することができるぞ。初心者なら迷わずこの２人を選べ！

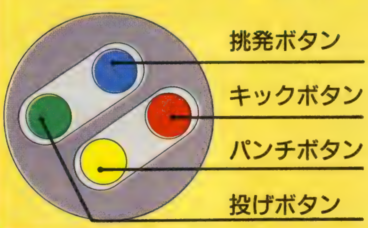


◀跳び膝蹴り、または三角跳びの後の蹴りが相手に決まる。



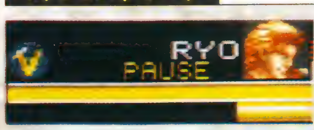
◀すると、蹴りをくらった相手は、確実に転んでしまうのだ。

リョウとロバートに合ったおすすめボタン設定！



リョウとロバートを使うなら、ボタンを左の図のように設定し直そう。超必殺技の龍虎乱舞が出しやすいし、通常のキック、パンチも使いやすくなるぞ。

覇王翔吼拳 →←↙↓↘→パンチボタン





◀スタート直後、すぐ覇王翔吼拳のコマンド入力。

龍虎乱舞と違い、体力に関係なくいつでも使うことができる技。ただし、気合いの消費が激しいので頻繁には使えない。気合い満タンの状態でも、上の写真の位置までゲージが減ってしまうのだ。



龍虎乱舞 ↓↘→パンチ＋投げボタン



○良い間合い



◀相手が通常攻撃できない間合いをとれ。

×悪い間合い



◀近すぎるとパンチ、キックを受けやすい。

体力が極端に減った状態のときにしか使えない超必殺技が、龍虎乱舞だ。使えるのは上の写真の位置まで体力が減った時。ゲージがキャラの顔が表示されている枠にかかったらチャンス！　と覚えておこう。気合いゲージの消費は激しいが、相手の体力をイッキに６割ほど減らせるので、十分に一発逆転を狙うことができるぞ。

■気合いゲージには常に気をつけよう!!





▲虎煌拳を１回使っても、このくらい気合いがあれば龍虎乱舞が使える。
◀左の写真よりも気合いが減らないよう、常に気合いをためながら戦え。

■一発逆転の快感を思う存分にたんのうせよ！



◀相手から攻撃を受け、もうダウン間近。



◀だが慌てずに龍虎乱舞のコマンド入力。



◀龍虎乱舞中、相手は何もできないのだ。



◀相手にパンチ、キックのラッシュ攻撃。




KONAMI
世界中のゲームセンターを熱
LETHAL ENFORCERS
LET
ENFOR
リーサルエンフォーサーズ
●実写取り込み(デジタイズ)によるリアルな映像を実現。
●銃〈MODEL 510〉を使用する斬新で独特なゲーム性。
'94年2月発売予定
1P専用銃付属 価格未定
2P専用銃は別売りです。価格未定
CITYFRONT PLACE


くして、遂にスーファミに登場。
息を止めて引金を絞れ。
HAL
RCERS
TM
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
銀行強盗、ハイジャックされた空港、銃の密売…。
シティに蔓延する組織犯罪。凶悪犯を打ち砕くには、
6発の弾丸を装填したリボルバーだけが頼り。
瞬時に敵をねらい確実にヒットせよ。すばやい弾丸補充と、
まばたきさえ忘れる集中力がサバイバルの鍵だ。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

超話題のメガドライブ版『アラジン』のおもしろさの秘密を徹底分析だ!!



セガのメガドライブ専用の新ソフト『アラジン』が，いまゲーマーの間で話題になっている。スーパーゲームマガジン『覇王』のスタッフもこの『アラジン』にはすっかり夢中。スーパーリアルアクションゲーム『アラジン』のおもしろさの秘密を，『覇王』のスタッフであるゲーム歴11年の前田康博さんとゲーム歴４年の衣川真由美さんに教えてもらった。

Disney's Aladdin



ディズニーキャラクターの世界が，そのままゲームに。

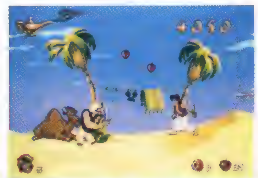
衣川：『アラジン』は去年アメリカでナンバー１ヒットになって，この夏日本でも大人気だったディズニーのアニメーション映画『アラジン』をゲーム化した作品。
前田：セガのディズニーキャラクター物の中でも，これは特に期待していい！
衣川：動きが独特で，ディズニーのアニメーションの世界がしっかり再現されてるよね。
前田：生きてるみたいに動くんだ。こちらが操作してない時も動作に遊びがあるし，見てててすごく楽しい。
衣川：操作性もバッチグーでしょ。
前田：動かしやすいし，ゆったりしたテンポでフルアニメーションみたいになめらかに動くから，気持ちいい！



↓ディズニーキャラクターの世界をそのままゲームにした『アラジン』は，独特のテンポを持つアクションゲームなのだ

ステージごとに変化のある『アラジン』のアクション。

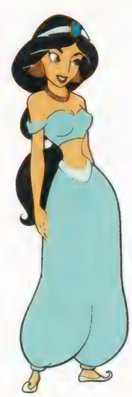
前田：『アラジン』はアクションゲームとしての，難易度は，ほどほど。だけど，ゲーム内容にホネがあるから，けっこうやり込める。
衣川：私はアクション物ってあんまりやってないから，練習が必要だった。練習すればなんとかなるってやってるうちに，なんとかなるもんだから，ますます熱くなってしまって。
前田：そうそう。で，全部で11ステージもあるから，大変。もう終わりかと思ってもまだ続くって感じで。
衣川：ステージごとにゲームの内容が違うから，使うアクションも違うし。やってて飽きないから，困るのよお。
前田：うん。細かく工夫されてる。ボリュームのあるソフトだよね。



↓グラフィックの美しさに，まずびっくりすること請合い。見てるだけでも楽しくて，女の子も夢中になる

『アラジン』のグラフィックの美しさには絶対注目！

衣川：グラフィックもステージごとに特徴があって，本当にきれい。『アラジン』のおもしろさの重要な要素になってる思う。
前田：ビジュアル重視って感じで，「こんなにきれいな色使いができるんだ!!」って叫んじゃうくらいにきれい。さすがにディズニーのアニメーション・チームが協力しただけのことはある。
衣川：背景がゲームの画面っぽくないでしょ。その上，BGMは映画の『アラジン』の音楽をアレンジして使ってて，これもゲーム音楽っぽくないの。
前田：だから，ゲームの画面じゃなくて，アニメを見ているみたいな感じでゲームができるんだろうね。僕自身ハマったから，自信を持って「これはおもしろい」って言えるゲームだよ。





新感覚のアクションゲーム『アラジン』登場！

11月12日に発売されて超話題になっている『アラジン』は，セガの16-BIT高性能マシンメガドライブ専用のゲームソフト。新しいタイプのアクションゲームだ。
標準価格7,800円（税別）



11/12 FRY OPEN!
マルチメディア・メガストアー「ハイパーブルート」
東京・代々木店
■所在地
〒151 東京都渋谷区代々木1-55-8
第2西脇ビル
TEL.03・5350・0320
FAX.03・5350・0315
■取扱アイテム
新品TVゲーム／ソフト、ハード周辺機器
パソコン／ソフト＆ハード
パソコン関連書籍・雑誌　バイ＆セル中古ソフト＆ハード
ハイパーブルート
代々木店
OPEN
TVゲーム関連商品から各種パソコンソフト、CD、FDまで全てが揃う！
マルチメディア
夢・OPEN!
TOKYO, HIROSHIMA, ZOKUZOKU OPEN!
HIGH PRICE
BUY & SELL
LOW PRICE
高価買取・激安販売
バイ＆セル／システムの買取販売は、お手持ちのソフト＆ハード資産を有効に活用していただくためのリサイクル・システムです。
11/19 FRY OPEN!
マルチメディア・メガストアー「ハイパーブルート」
広島五日市店
■取扱アイテム
新品TVゲーム／ソフト、ハード周辺機器／パソコン／ソフト＆ハード
CD、LD、ビデオ／パソコン関連書籍、雑誌
バイ＆セル中古ソフト＆ハード
■所在地
〒731-51 広島市佐伯区五日市中央2-11-4
TEL.0829・21・5040　FAX.0829・21・5090
ハイパーブルート
（旧ダイイチパソコン館）
イズミ
パチンコ
本屋
至廿日市
JR五日市駅
MULTIMEDIA MEGASTORE
Hyper BRUT
マルチメディア・メガストアー「ハイパーブルート」
ゲームファンからパソコンユーザーまでのマルチメディア時代をサポートする「マルチメディア・メガストアー／ハイパーブルート」は、全国340店舗・業界最大手のTVゲーム専門店ブルートの実績を背景に、TVゲームソフト・パソコンゲームソフトから実用ソフトなどのソフトウェア全般●各種TVゲーム機からパソコンなどのハードウェア類●周辺機器・関連書籍・雑誌●ミュージックCD・LD・ビデオソフトなどのマルチメディア環境をトータルにプレゼンテーションするマルチメディア専門店として生まれました。
株式会社ブルート　〒730 広島市中区幟町13-4広島マツダビル9F

夢見館の物語



開発者から君へ

『バーチャルシネマ』シリーズの第２弾。画面に展開するビジュアルは、人間の視界とほぼ同サイズ。つまりプレイヤーは、謎の洋館に実際に入りこんだような感覚にとらわれます。決して、１人では遊ばないでください。（セガ／ミスターT）

MD

■セガ　■7800円〔税別〕　■12月10日発売予定
■アドベンチャー　■メガCD

仮想現実を作りだす高度な技術と、映画的感性のドッキング！　ストーリーの完成度もメチャ高いぞ!!

夢見館へようこそ

蝶を追いかけていた妹が、いつの間にかいなくなってしまった！　妹を追って森の中に入っていった少年の目の前には、神秘的な洋館がこつぜんと出現したのだ……。

ミステリアスな雰囲気でいっぱいのオープニングで、このアドベンチャーゲームは始まる。

ゲーム画面はすべて、主人公の少年の視点で描かれていて、まるで建物の中を歩いているような感覚が味わえ、臨場感もたっぷり。



▲すべての画面はスムーズにスクロールする。美しいグラフィックも魅力。

▼意味ありげに柵で囲われた黒い絵。この絵に関するヒントは蝶から聞ける。



妹はどこに!?　出口を探すのだ!!

このゲームには、文字による情報はいっさいない。すべてがグラフィックと音声で表現されているのだ。妹を見つけるためのヒントは、館のそれぞれの部屋に隠されている。館の中の移動は十字キーで。キーの左右で向きを変えて、上で前進する。何か気になるものや場所があったら、十字キーの上で近寄ってよく見ることができるぞ。音声のほうでは、さまざまな場所にいる蝶たちが話しかけてくれるのだ。話の中には館の謎を解く鍵も隠されている。妹を見つけだして館から脱出するには、館の謎も解かなければならないのだ！

アイテム使用法



▲アイテムは、Aボタンでアイテム画面にし、Cボタンで決定して使うのだ。

部屋に入ろう



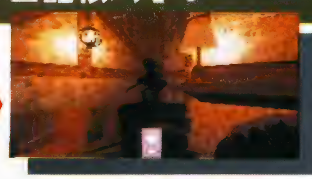
▲まず、鍵がかかっていない１階の部屋から入ろう。何か手がかりはないかな…。

何かあるぞ



▲部屋の中にある椅子の上に、何かが見える。近寄って、詳しく調べてみよう。

日記帳入手！

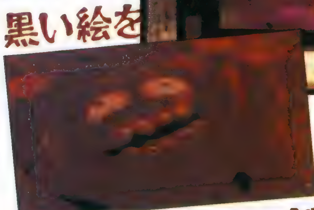


▲椅子の上にのっていたのはなんと日記帳だった。これでセーブができるぞ。

黒い絵を見るのだ

▶黒い絵を見るとこんな場所が描かれていた。これは一体どういう意味だろう？





◀いろんな部屋をたんねんに探してみると、あった！　黒い絵にあらわれていたものと同じ絵だ。さらに近寄ってよく見てみよう。あっというような何かが……。



▲ろうそくと、きれいな月のオブジェが飾られている部屋。この月はどっかで見たことがあるなあ。

あやしい品々

鍵



◀館の中には鍵のかかっている部屋もあるのだ。早めに見つけたい。

マッチ

▶マッチは火をつけるための道具。でも、何に火をつけるんだろう。



日記帳



◀セーブは全部で三つだ。アイテムが使える場所ならどこでも可能。

時計

▶これは朝なのか、それとも夜なの？　そして一体どんな意味が？



PHANTASY STAR
The end of the millennium



開発者から君へ

前３作を知らない人も要注目！　前３作の集大成的作品で、「マシン・バトル」や「マルチウインドウヴィジュアルシステム」「コンビネーションバトル」など新しい見どころがいっぱい、キャラクターも個性派ぞろいの自信作です。（セガ／ミスターT）

MD

■セガ　■予価8800円〔税別〕　■12月17日発売予定
■RPG　■24Mビット ＋バッテリーバックアップ

『ファンタシースター』シリーズの第４弾は、惑星モタビアが舞台の本格ファンタジーRPGだ！

あれから千年の時が流れ……

このゲームは、年代的には『ファンタシースター２』と『３』の中間にあたる。主人公は駆け出しのハンター、ルディ。師匠のライラとコンビを組んで、仕事にあたっているのだ。そんな彼の下に、学園都市の怪物退治の依頼が持ち込まれる。さあ、出発だ！



▲多少あらっぽいライラ師匠の下で、ハンターとしての日々が始まるのだっ！

▶いたれりつくせりゲームシステム◀

マクロを組め！

なんといっても便利なのが、このマクロシステム。戦闘で、誰にどういう行動をさせるかというパターンを、設定しておけるのだ。どの魔法をとなえるかっていうことまで設定できるぞ。設定は全部で８種類。楽ちんで、しかも必勝の戦闘ができるというわけだ。



テクニックとは？

テクニックポイントを消費して、特殊な攻撃や、ヒットポイント回復をおこなったりするのがテクニックだ。テクニックには炎系のものと氷系のもの、そして回復系のものがある。何系かを選択してから魔法を選ぶわかりやすいインターフェイスだ。レベルが上がるたびに新しいものを覚えていくぞ。



◀テクニックを選択しているところだ。



▶テクニックがモンスターに炸裂！　戦闘のグラフィックも凝っているぞ。

序盤でお世話になるアイテムだっ！

ハンターナイフ	多くのハンターが使う大型の万能ナイフ
ブーメラン	投げて使う武器。敵をすべて攻撃する
スライサー	投げて使う刃付きの武器
モノメイト	HPが少し回復する薬
アンティポイズン	毒を消す薬

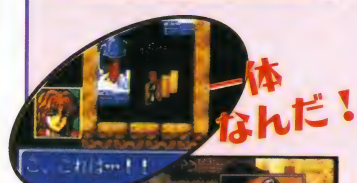
モタビア・アカデミーからバースバレーまで

ゲームはモタビア・アカデミーから始まる。この学園の地下に奇妙なモンスターが出現するようになったというのだ。ルディの仕事はそのモンスターを退治すること。何か怪しい予感がするぞ……。



●最初の仕事●

まずは学長に会おう。学長の態度はおもいっきり怪しいのだが、ここで追及しても始まらない。他の学生たちの話も聞いたら地下へ行こう。地下では、仲間も１人加わるぞ。





●謎は深まる……●

地下では、バースバレーという谷より持ち込まれたカプセルに、モンスターが培養されていたのだ。バースバレー調査隊は行方不明になり、学長は、ジオと名乗る謎の男から警告を受けて、調査を打ち切ったという。



▲ゼマへ行く途中の村マイル。砂漠に飲み込まれつつある村だ。



▶アルシュリンを探しに行かねば！　博士を救って事情を聞くのだ。

急いでバースバレーに向かうと、調査隊を指揮していたホルト教授が石になっているのを発見。やはりここには何かがあるのだ。石化した人々を救うには薬が必要だ。さらに冒険は続くのだった……。

創刊記念スペシャル企画

覇王オリジナルCDシングル全員サービス

ゲームミュージックスペシャル





表は大友克洋氏描きおろしイラストだ！



◆最新ソフトのゲームミュージックと、ゲーム世界を冒険するオリジナルストーリーのドラマが入っているぞ！

裏は覇王イメージキャラクター佐竹雅明とゲームキャラクターがせいぞろい！

あて名用紙

□□□-□□

住所

氏名

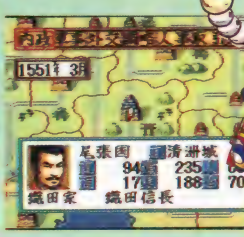
職業(学年)

電話番号

◀このあて名用紙をかならず同封してください。(きりとり線)

収録曲目

- 餓狼伝説 2
- がんばれゴエモン 2 奇天烈将軍マッギネス
- 信長の野望ー覇王伝ー
- ロマンシング サ・ガ 2
- 超兄貴
- 魔神転生
- イースIV(PC版)
- 風の伝説 ザナドゥ





応・募・方・法

■封筒に62円切手 7 枚(434円分)とページ左下のあて名用紙（かならず郵便番号、住所、氏名、職業〈学年〉、電話番号を書いてください）を同封して〒100-91　東京中央郵便局私書箱1420号　講談社『覇王オリジナルCDシングル全員サービス』係までご応募ください。しめ切りは12月22日(水)(消印有効)、発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

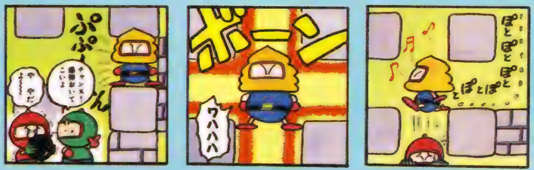
覇王
芸夢つっこみ三昧 パート2 コラム

◆素材：ボンバーマン◆

漫画家
かみやたかひろ

でるぅー！ ついにでてるぅー!! なにがでるってそりゃあーた、『ボンバーマン'94』のことザンスよ!! うれし悲しや続編が発売されるんスよ!! なにが悲しいって、これでまた何人の友を失うことか……。ちなみに今年はすでに６人と絶交状態（前年度比50％UP）（ウソ）。ともかくバトルステージは増えるわ、ルーイなどという訳の分からん乗り物も増えるわ、あー楽しみじゃ楽しみじゃ。ルーイ乗ってりゃボンちゃん（ボンバーマンのことネ）の代わりに爆死してくれるっつーし、あー興奮じゃ興奮じゃ。そーいえば、ボンちゃんってファミコンのロードランナーでは敵だったんだよなあ。何百人（匹？）のボンちゃんを生き埋めにしたことか……。さて、みそぎが済んだとこで、あちきがボンちゃんにどうしてこーも入れ込んでるのか……。やっぱりそう、バトルモードなのよ。とくに「ドクロアイテム!!」。ゲームスタートと同時にドクロを取りまくる!! そのときの他のピープルの「げ!! こいつ今ドクロ取った……。その一瞬ひきつった顔。うーたまんねっス!! そしてすてきに点滅しながら、誰かに自分の病気……じゃなくてドクロ効果をうつしまくろうとするオイラのボンちゃん。そしてブロックを壊すことも忘れて、ひたすらにげまくるみんなのボンちゃん。うーたまんねえっス!! まさに「ふっ……今このゲームはオレを中心に回ってるぜィ」のナルシスト状態!! けけけけ!! さて、ボンちゃん信者のあちきが、ドクロに代わるもっと感動ちょちょ切れ状態のアイテムは？ と考えたら、思いついたのよォ……!! 「とぐろアイテム!!」。小学生ウケの基本ともいえる３大要素「ウ○チ」「チン○ン」「ロボット」ひとつにさんぜんと輝くウ○チ!! （うーん目のつけどころが我ながら素晴らしかよね）。

これがウ○チ効果だ!!





◀ボンちゃんとルーイの仲むつまじいツーショット♡

さて、そのとぐろ効果としては、①くさくて相手が近寄れない!!（バリア状態）②えんがちょになれる!!（無敵状態）③なぜかとうもろこしのつぶみたいな小さい爆弾が、いっぱい置けるようになる（パワーア―――ップ）と、まあいろいろ考えられちゃうのよ。ハドソンさん『ボンバーマン'95』ぐらいでどーお？

と・も・か・く!! 『ボンバーマン'94』期待してるっス!! 正真正銘の「興フン状態」にさせてくれっス!!

◆アンクル・テトリスのゲーム講座◆

BPS
Mr.ヘンク・ロジャース



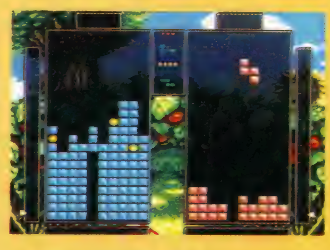
私が日本でゲームの会社を作ったのは今からちょうど10年前になります。そのことはやっと一般の人々にもコンピューターが普及し始めて、家庭でゲームを楽しむのはまだ一部の人だった時代でした。そして私は日本にはロールプレイングゲームという遊びが知られていなかったときに初めて日本のコンピューター用にRPGを作ったのです。その後『テトリス』を日本に紹介したのはご存じの方も多いと思います。ここではそういった経験から皆さんにゲームを作るとはどういうことかを私なりに語っていきたいと思っていますのでよろしくお願いします。

では、最初に皆さんにもご存じの『テトリス』についての話をしたいと思います。

私が初めて『テトリス』を見たのは1988年１月、毎年２回アメリカで行われるCES（コンシューマーエレクトリックショー、世界最大の家電製品展示会。家庭用ゲーム機もすべて出展される）でした。シンプルで、遊び始めると止まらない。一目でこれは素晴らしいゲームだと思いました。

それからしばらくして『テトリス』の版権を得るために旧ソ連へ行ったのです。初めてのソ連行はまさにアドベンチャーゲームでした。私の持っていた手がかりはただ１つ、「Elorg」ここが『テトリス』の権利を持っているということだけでした。

モスクワでの第１日目、ロシアの囲碁協会（世界のどこの国でも必ずあると思った）を探すために日本に電話をかけました。しかしいくら待っても誰も出ません。あきらめて切ろうとするとそのまま待っていた方がいいと強く言われたので待っていることにしました。結局、国際電話の交換手が受話器を取るまで50分そのままでした。そして、日本につながるのは５時間後だと言われたのでテレックスを使い何とか場所を調べました。チャーターしたタクシーで囲碁協会に行ってみるとそこに囲碁を知っている人は１人もいないという状態でした。次に情報を得られそうなところを考えてロシアのチェス協会に行きました。するとその中に囲碁クラブがあり、ソ連で３番目に強い囲碁プレイヤーがいたので三目のハンデで対局してみると何と勝ってしまったのです。しかしそこでもたいした情報を得ることはできませんでした。第１日はこうして手がかりなしで終わりました。（つづく）


▲上は『テトリス武闘外伝』だが、アーケード版にいたおサルも入れてほしかった。



スーパーファミコンは
任天堂の商標です
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応
今、最後のゴングが鳴る!
SUPER FIRE PROWRESTLING III
FINAL BOUT
スーパーファイヤープロレスリング3
ファイナルバウト
12月中旬発売予定
予価9,700円(税別)
◆驚異のレスラー数！
プレイヤーの使えるレスラー数が前作の25人から55人まで増えた。(当社比)
◆多彩な試合モード！
プロレスファンも大満足の多彩な試合形式が選べる。
従来に加えトーナメントモード、さらに4人入り乱れるバトルロイヤルモードを搭載。
◆君の手でオリジナルレスラーをつくろう!!
レスラーエディットモードで自分だけのレスラーをつくり闘うことができる。最高12人までセーブ可能。
◆さらに全レスラーの繰り出す技300以上、
◆そして最多4人同時プレイ対応!!
◆前作を制覇した君にも納得のいく
プロレスゲームの集大成、
堂々完成!!
WRESTLER SELECT
PRESENT
MULTI ADAPTOR
マルチアダプターオート AUTO
©YONEZAWA
●この商品お買い上げの皆様で1月末までにアンケートハガキをお送りいただいた中から抽選で、300名の方に4人同時プレイの楽しめるヨネザワマルチアダプターオートをプレゼント!!
©HUMAN 1993
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
TEL 0422-70-7000 FAX 0422-70-7790
大阪支店
〒532大阪市淀川区西中島4-13-24花原第三ビル8F
TEL 06-886-0400 FAX 06-886-4776
■ヒューマンテレホン通信
東京0422-70-7796 大阪06-886-3465
(毎月1日/15日に内容が変わります。)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422-70-7798
(月～金曜の午後2時～6時)


FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
◆F1専門誌「F1速報」推薦!◆
スーパーファミコン
HUMAN GRAND PRIX II
FOCA公式ゲーム
ヒューマングランプリ2
時速300kmのドラマ再び!
ワールドチャンピオンは俺だ!
12月上旬発売予定
予価9,500円(税別)
◆初心者にもやさしいハンドル操作!
自分の好みのステアリングから4種類を選択できる。
◆さまざまなゲーム設定ができる!
コンフィグモードで敵車のあたり判定やマシンの強さを設定できる。加えてワールドグランプリの周回数も現実のラップ数に設定できる。
◆エディットモードの追加!
エディットモードでは、オリジナルドライバーの作成や、ゲストドライバーの登録(中嶋('91Tyr在籍)マンセル('92Wil在籍))ができる。あのホンダV12エンジン('92Mcl使用)もあるぞ! 前作を持っている人でも十分に楽しめる。これはもう最強のF1レースゲームだ!!
見やすい迫力の大画面(1プレイ時)前方を広々とみわたせる。
前作よりも広くなって独立した2プレイ対戦画面、コース全景レイアウトも表示されるぞ!
●「F1速報」誌上にて●
タイムアタック開催!
Licensed by FOCA to Fuji Television
©HUMAN 1993
◆ヒューマンクラブ会員大募集!!◆
会員になるとゲームの最新情報など特典もりだくさん!!
あて先は下記のヒューマン本社の住所に
「ヒューマンくらぶ入会希望」
と書いて送ってね。ご応募待っています。
●94年春休み●
東西チャンプ開催!
JOQR 文化放送 毎週日曜日 21:00~22:00 U2 ROCKET の ウイークエンドKISS ヒューマン提供 好評放送中!


THE COMPUTER GAME館
値段が目玉だ。
ホンキ de セール
いこう、いこう、ラオックスへ。
OKAJIMA
「ゲーム三昧叶う!」
「ドラクエV」入荷しました。
6F 「毎週週末、ゲームイベント開催」
EVENT FLOOR
開催/11月27日(土)・28日(日)<12:00〜18:00>
「フェイスボール」バトルキャラバン
開催/12月4日(土)〜5日(日)<12:00〜18:00>
講談社「覇王」創刊記念フェア
開催/12月11日(土)・12日(日)<12:00〜18:00>
「ドラゴンボールZ超武闘伝2」体験フェア
※詳しくは、当店係員におたずねください。
特報 ザ・コンピュータ館6Fイベントフロアにて!
●12/4(土)〜5(日) ※詳しくは、ザ・コンピュータ館まで。03(5256)3111
講談社「覇王」創刊記念フェア!
今ご覧の雑誌「覇王」の創刊記念フェアを、ザ・コンピュータ館の6Fにて開催いたします。
ゲームに関する「覇王カルトクイズ大会」や、ゲーム大会を開催の予定です。お楽しみに!
上野
日通
LAOX THE COMPUTER館II
LAOX THE COMPUTER館
中央通り
お茶の水
秋葉原駅
千葉
LAOX 本店
万世橋
神田川
LAOX THE COMPUTER GAME館
LAOX
THE COMPUTER GAME館
TEL/03-3251-3100
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館(秋葉原駅徒歩4分)
〒101 東京都千代田外神田1-8-8 Ⓟ駐車場完備
LAOX
THE COMPUTER GAME館



僕の前を夢が走る……
空前の競馬ブームのなか、競馬の夢とロマンを集大成した禁断の本格的競馬シミュレーションソフトが
いよいよこの秋発売になる。あのソフトや例のソフトを遥かに超えた興奮の究極の競馬ソフトであることを保証します。
好評発売中
スーパーファミコン
8メガ＋バッテリーバックアップ
¥9,800
(税別)
空前の競馬フームの中、競馬の夢とロマンを集大成した興奮のゲームの登場です
馬主として自分の持ち馬を天皇賞や有馬記念に出場させる、生産者として競走馬を生産する、レースを予想して馬券を購入する、調教師としてレースにむけて自分の馬をベストの状態にもっていく････
競馬のあらゆる面白さ、醍醐味が楽しめます　30年間のデータが収録出来ますから、最初の所持金１億円をどれだけ増やすか、自分の馬が年度代表馬になるか、ダービーを制覇するか、などなどフレイヤー自身が思い思いに楽しめます
学生・生徒または未成年者でも、このソフトの勝馬投票券を購入できます
クラシック・ロード
特製オリジナル・グッズ
プレゼントキャンペーン
商品をお買い上げの方に
田中勝春騎手直筆サイン入りムチ、
オリジナル・テレフォンカードを
抽選でプレゼント!
田中勝春騎手
直筆サイン入りムチ
10名様
オリジナル・
テレフォンカード
200名様
＊詳細は商品同封のキャンペーン・ハガキをご覧下さい!
クラシック・ロード
CLASSIC ROAD
馬券の購入画面
出走の登録画面
メイン画面
市場画面
レース画面
© 1993 ㈱プログレス © 1993 ㈱イスコ © 1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
SUPER STAR WARS
スーパー
スター・ウォーズ
帝国の逆襲
TM
MAY THE FORCE BE WITH YOU
デス・スターを倒したレイア姫率いる反乱軍であったが、帝国軍の執ような攻撃に、戦況自体は苦戦を強いられていた
氷の惑星ホスに秘密基地を建設し、戦況を打開しようとしていたが、そこもダース・ベイダーに発見されてしまう
帝国軍の総攻撃の最中、ルーク、レイア姫、ハン・ソロ、チューバッカは、秘密基地より別々に脱出する ルークは、父がその昔、
ジェダイの騎士になるために修行を受けたというジェダイ・マスター"ヨーダ"を求めて惑星ダゴバへ、レイア姫、ハン、チューバッカは
ハンの旧知の友人ランド・カルリシアンのいる空中都市、クラウド・シティへと向かった しかし、ハンたちを待ち受けていたのは、帝国軍の罠であった
ヨーダのもとで修行中のルークは、フォースの力によってハンたちの危機を知り、修行半ばで救出に向かうが・・・・・
12月17日発売
スーパーファミコン
12メガ
¥9,800(税別)
ルーカスを代表する映画「スター・ウォーズ」シリーズの第2弾「スター・ウォーズ～帝国の逆襲～」のゲーム化
SFC用ソフト「スーパー・スター・ウォーズ」の続編となります 続編の名に恥じない、変更・バージョンアップが施されています
8メガから12メガにROMを増設
広大なマップ
地形に起伏がついた3Dステージ
滑らかなアニメーション
映画からデジタイズしたサウンドエフェクト
パスワードシステムの採用
ブラスター、ライトサーベルのほかフォースによる多彩な攻撃
Super Star Wars TM & © 1992 Super Empire Strikes Back TM & © 1993 LucasArts Entertainment Company. Star Wars and The Empire Strikes Back are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization.

Victor


MITSUBISHI
SOCIO-TECHの三菱電機
テキパキするなら、
このビデオ。
◀◀ 250倍速で、テキパキ早送り巻戻し ▶▶
120分テープをなんと約90秒で早送り巻戻し。見たいところ、録りたいところにテキパキたどりつけます。三菱なら、このすばやさ。
◀◀ Gコードで、テキパキ録画予約 ▶▶
いまやすっかりおなじみになったGコード予約。番組予約番号をピッピッと押すだけで、めんどうな録画予約もテキパキできます。
◀◀ ワンボタンで、テキパキ出画 ▶▶
テレビ画面からビデオ画面へのきりかえが、ワンボタンでできるビデオ・スタンバイ。つい手間取ってしまう出画もテキパキできるようになりました。
◀◀ テキパキ使える ▶▶
250倍速ビデオ
三菱BSチューナ内蔵Hi-Fiビデオ HV-BS7 標準価格 105,000円(税別)(Gコード対応TV共用ジョク予約リモコン付) 新発売
三菱Hi-Fiビデオ HV-F70 標準価格 85,000円(税別)(Gコード対応TV共用予約リモコン付)
プレゼントキャンペーン実施中
牧瀬里穂 & Japan Fm League テレホンカードセット プレゼント! 三菱ビデオ
三菱ビデオを買うと、里穂とJFLのテレホンカードが当たる!
■応募期間:'93年10月1日〜12月31日(当日消印有効) ■応募要項:Gコード予約内蔵三菱ビデオ(テレビデオは除く)をお買い上げの方の中から抽選で1,000名様に、牧瀬里穂テレホンカード1枚と、ジャパンFMリーグのオリジナルテレホンカード5枚の計6枚セットをプレゼントいたします。お買い上げ商品に同梱されているハガキ(ご愛用者係行)をご返送下さい。 ■抽選及び発表:厳正な抽選の上、発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。 ※テレホンカードのデザインは変更になる場合があります。
※上の商品はHV-BS7形です。■Gコードシステムはジェムスター社のライセンスに基づいて生産しております。■HV-BS7 、HV-F70は S-VHS 簡易再生が可能です。● S-VHS 本来の高解像度は得られません。 S-VHS 録画はできません。● S-VHS 録画されたテープの特殊再生時に画面が乱れることがあります。■あなたがビデオで録画・録音したものは、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上、権利者に無断で使用できません。■HV-BS7、HV-F70には保証書がついています。必要事項をご記入のうえ、大切に保存してください。■カタログ請求は、ご覧の雑誌名をご記入のうえ、〒617 京都府長岡京市馬場図所1番地 三菱電機株式会社 京都製作所営業部ビデオ営業課「HV-BS7・HV-F70」係へ。
VHS VIDEO
三菱電機株式会社



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
とっても音がいいよ。
スーパーファミコンに初登場。
武田恵子
お待たせしました、いよいよアクション・パズル・ゲームの決定版
「す～ぱ～ぷよぷよ」の登場だよん。
アーケード版に匹敵するサウンドの良さは、みなさんの期待を裏切りません。
上級技"連鎖消し"を覚えたら、気持ちよくて、
やめられなくなってぷよよよよ～んだ。
バンプレストのゲームのことならなんでもきけちゃうヨ！
バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
受付･10:00～16:00 月～金(土･日･祭日を除く)


スーパーファミコン®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
©COMPILE 1993
©BANPRESTO 1993
①ひとりでぷよぷよ
NEXT
LESSON
ひとりでぷよぷよ
SC: 0000000
SC: 0000000
16種類の敵キャラクターを次々とクリアしていくコンピュータ対戦。
②ふたりでぷよぷよ
NEXT
1P 2P
ふたりでぷよぷよ
SC: 0000000
SC: 0000000
2P対戦。おじゃまぷよを落としあったりして、先に詰まった方が負け。
③とことんぷよぷよ
NEXT
LEVEL
とことんぷよぷよ
SC: 0000000
SC: 0000000
時間単位でレベル上昇&難易度アップ。2P途中参加もOK。
す~ぱ~~
ぷよぷよ
スーパーファミコン版 8M
12月発売予定 予価 ¥8,200(税抜)
※画面は開発中のものです
販売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
BANPRESTO



スーパーファミコンは任天堂の商標です
SUPER Famicom
この闘いに、賭けるものがあるか。
四角いリングを舞台に、全身全霊を
賭けた男の闘いがはじまる。
ボクシングの臨場感・迫力が
ヴァーチャルリアリティで新登場。
11/26発売
定価8,900円(税別)
新感覚ボクシングゲーム
鬼塚勝也
スーパーヴァーチャルボクシング
〜真拳闘王伝説〜
監修 鬼塚勝也
モンスターメーカー、ついにスーパーファミコンに登場!!
ファンタジーロールプレイング
モンスターメーカー3
光の魔術士
12月下旬発売予定 定価9,800円(税別)
SOFEL
株式会社ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル

GAME SOFT CALENDAR ゲームソフトカレンダー

SFC スーパーファミコン

11月26日	アクセルブリッド	トミー	9800円
	アラジン	カプコン	9000円
	アルディライトフット	アスキー	9800円
	ARETHE(アレサ)	やのまん	9800円
	ABC'S MONDAYNIGHT FOOTBALL	データイースト	9000円
	F-15 スーパーストライクイーグル	アスミック	9600円
	鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング～真拳闘王伝説～	ソフエル	8900円
	餓狼伝説 2	タカラ	9980円
	実戦 パチスロ必勝法	サミー	9500円
	スーパーH.Q.～クリミナルチェイサー～	タイトー	8900円(予)
	ソウル&ソード	ザムス	9800円(予)
	武田修宏のスーパーカップサッカー	ジャレコ	9500円
	ダイナミックスタジアム	サミー	8500円
	テクモスーパーボウル	テクモ	9800円
	ヤダモン ワンダランドドリーム	徳間書店	8800円
27日	ガイア幻想紀	エニックス	9800円
28日	SOCCER KID(サッカーキッド)	やのまん	8800円
12月3日	NBAプロバスケットボール'94ブルズVSサンズ	EAビクター	9800円
	喜国雅彦の雀闘士銅鑼王 II	パウ	8900円
	スーパー究極ハリキリスタジアム	タイトー	9500円(予)
	スーパー麻雀 2 本格 4 人打ち!	アイマックス	8800円
	T.M.N.T.～ミュータントウォーリアーズ	コナミ	9800円
9日	信長の野望 覇王伝	光栄	12800円
10日	クールスポット	ヴァージンゲーム	8900円
	競馬エイトスペシャル～マル秘馬券購入術～	ミサワエンターテインメント	9800円
	決戦!ドカポン王国IV～伝説の勇者たち～	アスミック	8900円
	白熱プロ野球'94 ガンバリーグ 3	EPIC・ソニーレコード	8900円
	ブロック	アクティビジョン	8900円
	ロマンシング サ・ガ 2	スクウェア	9900円
17日	アルカエスト	スクウェア	8800円
	R・TYPEIII	アイレム	9800円
	スーパースターウォーズ 帝国の逆襲	ビクターエンタテインメント	9800円
	ドラえもん 2 のび太のトイズランド大冒険	エポック社	8000円
	ドラッキーの草やきう	イマジニアズーム	9800円
	ホーリーストライカー	ヘクト	8800円
	ラストショット	サミー	9500円
	ラッシング・ビート修羅	ジャレコ	9700円
	リトル・マジック	アルトロン	8900円
	ロックマンX	カプコン	9500円
	夢幻の如く	インテック	9800円
	ドラゴンボールZ 超武闘伝 2	バンダイ	9800円(予)
18日	ドラゴンクエスト I・II	エニックス	9600円
22日	エースをねらえ!	日本テレネット	9400円
	がんばれゴエモン 2～奇天烈将軍マッギネス～	コナミ	9800円
	がんばれ大工の源さん	アイレム	8900円
	キング・オブ・ザ・モンスターズ 2	タカラ	8800円
	スペース・ファンキーB.O.B.	EAビクター	8900円
	超ゴジラ	東宝	9800円
	トップレーサー 2	ケムコ	8500円
	BING BING! BINGO	ケイエスエス	8900円(予)
	幽☆遊☆白書	ナムコ	9600円
24日	NFLプロフットボール'94	EAビクター	9800円
	新・桃太郎伝説	ハドソン	9800円(予)
	テトリス武闘外伝	ビー・ピー・エス	8000円
	ヒューマングランプリ 2	ヒューマン	9500円
	モンスターメーカー 3～光の魔術師	ソフエル	9800円
25日	美神伝説 Zoku	マジファクト	9800円
29日	スーパーファイヤープロレスリング 3	ヒューマン	9700円
	美少女戦士セーラームーンR	バンダイ	9800円(予)
上旬	す～ぱ～ぷよぷよ	バンプレスト	9800円(予)
中旬	パチンコウォーズ 2	ココナッツジャパン	9800円
	北斗の拳 7 聖拳列伝 伝承者への道	東映動画	9700円
下旬	オリビアのミステリー	アルトロン	9800円
	ガイアセイバー～ヒーロー最大の決戦～	バンプレスト	9800円(予)
	全日本プロレス'(ダッシュ)～世界最強タッグ～	メサイヤ	9800円
	横山光輝 三国志 2	エンジェル	9800円(予)
12月予定	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語～野球で勝負だ!くにおくん～	テクノスジャパン	9600円(予)
	DUAL TURBO	アクレイムジャパン	6800円(予)
	フラッシュバック	サンソフト	9600円
	へべれけのぽぷーん	サンソフト	8200円(予)
	モータルコンバット	アクレイムジャパン	9800円(予)
	ワンダラスマジック	アスキー	9800円
'94年1月3日	777ファイター	バップ	9500円
	ロックンロールレーシング	ナムコ	7900円
7日	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー	コナミ	9000円
	ワールドクラスラグビー 2 国内激闘編'93	ミサワエンターテインメント	9300円
8日	スーパーピンボール ビハインド ザ マスク	メルダック	9800円(込)
14日	スーパーヅカン=ハコテン城からの招待状=	EAビクター	9800円
21日	ファイアーエムブレム 紋章の謎	任天堂	9800円(込)
28日	ザ・ニンジャ ウォーリアーズ アゲイン	タイトー	9300円(予)
	ソード・マニアック	東芝EMI	8600円(予)
	緋王伝～魔物達との誓い～	日本テレネット/ウルフ・チーム	11800円
29日	トップマネジメント II	光栄	14800円
	ブレインロード	エニックス	9600円
1月予定	イデアの日	ショウエイシステム	9700円
	KABUKI ROCKS	アトラス	9800円(予)
	剣勇伝説ヤイバ	バンプレスト	9800円(予)
	鋼鉄の騎士 2 -砂漠のロンメル軍団-	アスミック	12800円
	サイボーグ009	ベック	8800円(予)
	スーパー本命 GI制覇	日本物産	9800円
	鉄腕アトム	ザムス	9000円(予)
	バスタード～暗黒の破壊神～	コブラチーム・バンダイ	9800円(予)
	バトルトード	メサイヤ	9800円
	魔神転生	アトラス	価格未定
	レミングス 2	サンソフト	9800円(予)
2月18日	宇宙レース アストロ ゴー! ゴー!	メルダック	9700円
	ダービースタリオン II	アスキー	12800円(予)
25日	キーパー	データム・ポリスター	7200円
	ファーストクイーン オルニック戦記	カルチャーブレーン	9800円
上旬	バーチャルウォーズ	ココナッツジャパン	11000円
中旬	スーパーホッケー'94	ヨネザワPR21	8900円(予)
下旬	斬IIIスピリッツ	日本テレネット/ウルフ・チーム	価格未定
	スーパートロールアイランド～幸せをあげる♡～	ケムコ	価格未定
	総合格闘技～アストラルバウト 2～	キングレコード	9700円
2月予定	あさめしまえにゃんこ	ザムス	8800円(予)
	伊藤果六段の将棋道場	アスク講談社	9600円(予)
	ウルフェンシュタイン 3D	イマジニア	9800円
	SDガンダムGX	バンダイ	9800円(予)
	FXトラックス(仮)	任天堂	価格未定
	ぎゅわんぶらあ自己中心派 2 ドラポンクエスト	パック・イン・ビデオ	8800円(予)
	ザ・グレイトバトル外伝 2 祭りだワッショイ	バンプレスト	9500円(予)
	ジーコ・サッカー(仮)	EAビクター	9800円
	ジグザク・キャット(仮)	デンズ	価格未定
	スーパーリアル麻雀PIV	セタ	9800円
	すごいへべれけ	サンソフト	8500円(予)
	ストバスヤロウ将	ビーアイ	9000円(予)
	ZOOL(ズール)ワンダーアクション夢ツアー	インフォコム	9200円
	タイムスリップ	ビック東海	8500円(予)
	大航海時代 II	光栄	11800円
	戦え原始人3～主役はやっぱりJOE&MAC～	データイースト	価格未定
	T2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	8900円(予)
	デザートファイター:砂の嵐作戦	セタ	9800円
	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	9800円
中旬	G2.ジェノサイド	ケムコ	価格未定
	スーパーダブル役満	バップ	9000円(予)
下旬	紫炎-THE BLADE CHACER	ダイナミック企画	9600円(予)
	ダークキングダム	日本テレネット	価格未定
3月予定	アンダーカバーコップス	アイレム	9800円
	エスパークス	トミー	9500円(予)
	NHLプロホッケー'94	EAビクター	8900円
	けろけろけろっぴの冒険日記	キャラクターソフト	6980円(予)
	サウンドファンタジー(仮)	任天堂	価格未定
	サンサーラナーガ II	ビクターエンタテインメント	価格未定
	ザ・ラストバトル	テイチク	9800円(予)
	SHADOW RUN	データイースト	価格未定
	Jリーグスーパーサッカー(仮)	ハドソン	価格未定
	スーパードラッケン	ケムコ	9800円(予)
	STREET DUNK	日本物産	9800円
	ソニックブラストマン 2 (仮)	タイトー	価格未定
	伊達公子のバーチャルテニス	ビーアイ	9000円(予)
	チャンピオンズ ワールドクラス サッカー(仮)	アクレイムジャパン	8900円(予)
	ナイスDEショット	アスク講談社	9800円(予)
	バックス・バニー(仮)	サンソフト	価格未定
	Vガンダム	バンダイ	9800円(予)
	MOTHER 2 ギーグの逆襲	任天堂	価格未定
4月予定	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	9800円(予)
	NBA JAM(仮)	アクレイムジャパン	9800円(予)
5月予定	スーパーウルトラベースボール 2 '94	カルチャーブレーン	価格未定
6月予定	押忍!空手部	カルチャーブレーン	価格未定
7月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲	カルチャーブレーン	価格未定
	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮)	カルチャーブレーン	価格未定
8月予定	アップルシード	ヴィジット	9800円(予)
	スーパーウルトラサッカー(仮)	カルチャーブレーン	価格未定
'94年春予定	F-1 GRAND PRIX PARTIII	ビデオシステム	価格未定
	迦楼羅王	EPIC・ソニーレコード	8900円(予)
	スーパー人生ゲーム	タカラ	価格未定
	テレビアニメ スラムダンク	バンダイ	価格未定
	中嶋悟監修 F-1 HERO(仮)	バリエ	9800円(予)
	熱血バレーボール ニッポンチャチャチャ	パック・イン・ビデオ	8800円(予)
	FEDA(フェーダ)	やのまん	価格未定
	ワールドワイドサッカー(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定
'94年夏予定	つり太郎(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定
'94年秋予定	負けるな!魔剣道 2 (仮)	データム・ポリスター	価格未定
'94年予定	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	カプコン	12800円
	サージェント サンダース コンバット	ヨネザワPR21	9800円(予)
	スーパー将棋 2 (仮)	アイマックス	価格未定
	ロックマンズサッカー	カプコン	9500円

発売日未定

いただきストリート２／エニックス／価格未定
ウイニングジョッキー（仮）／ナムコ／価格未定
岡本綾子とマッチプレイゴルフ／ツクダオリジナル／9700円
おざなりダンジョン／セタ／価格未定
お茶の間伝説／アイ・ジー・エス／8900円（予）
歌舞伎町リーチ麻雀東風戦／ポニーキャニオン／価格未定
かまいたちの夜／チュンソフト／価格未定
元祖！パチンコ王（仮）／ココナッツジャパン／価格未定
元祖！パチスロ日本一（仮）／ココナッツジャパン／価格未定
グランプリジョッキー（仮）／アスミック／価格未定
甲子園３／ケイ・アミューズメントリース／価格未定
ザ　ブルークリスタルロッド／ナムコ／価格未定
シヴィライゼーション（仮）／アスミック／価格未定
Jリーグエキサイトステージ'94／エポック社／価格未定
真・女神転生Ⅱ／アトラス／価格未定
新ジャングルの王者ターちゃん／バンダイ／価格未定
新・熱血硬派　くにおたちの挽歌（仮）
／テクノスジャパン／価格未定
真・麻雀／コナミ／価格未定
SFC原人／ハドソン／価格未定
スーパーハスラー／ポニーキャニオン／価格未定
スーパーパックランド（仮）／ナムコ／価格未定
指輪物語／ジー・アミューズメンツ／価格未定
天使の詩～白き翼の祈り～／日本テレネット／価格未定
ドラゴンクエストⅥ／エニックス／価格未定
南国少年パプワくん／エニックス／価格未定
パチ夫くんSPECIAL２（仮）／ココナッツジャパン／価格未定
バトルガールズ（仮）／パウ／8900円
バトルZEQUE伝／アスミック／9800円
バハ1000（仮）／アクティビジョン／価格未定
パワースライド（仮）／ココナッツジャパン／価格未定
ぽっぷるメイル（仮）／日本ファルコム／8800円（予）
マジパラ／ティーアンドイーソフト／価格未定
マサカリ伝説／トンキンハウス／価格未定
やまねこバブジーの大冒険
／パック・イン・ビデオ・ポッポ／9800円（予）
ランセイバー／ホリ電機／8500円（予）
レイルロード タイクーン／アイ・ジー・エス／9800円（予）
ローマ興亡史／マイクロネット／価格未定
ろくでなしブルース／バンダイ／価格未定
ワールドサッカー２（仮）／ココナッツジャパン／価格未定

FC ファミコン

11月26日	RPG人生ゲーム	タカラ	7800円
12月１日	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！	キャラクターソフト	4980円
	ファミスタ'94	ナムコ	3900円
10日	チップとデールの大作戦２	カプコン	5800円
17日	囲碁指南'94	ヘクト	6800円
	桃太郎伝説外伝	ハドソン	6800円（予）
22日	熱血！すとりーとバスケット～がんばれ Dunk Heroes～	テクノスジャパン	6500円
上旬	なかよしといっしょ	ユタカ・バンダイ	7800円（予）
12月予定	けろけろけろっぴの魔法の国伝説	キャラクターソフト	4980円（予）
'94年1月上旬	源さんのクイズトライアスロン	アイレム	6500円
１月予定	ラブクエスト	徳間書店インターメディア	7800円

発売日未定

アルマジロⅡ／アイ・ジー・エス／6900円（予）
インディ・ジョーンズ／ココナッツジャパン／7300円
少年魔術師インディ／アイ・ジー・エス／6900円（予）
ゼルダの伝説１／任天堂／価格未定
マサカリ伝説・金太郎FCアクション編
／トンキンハウス／価格未定

PC PCエンジン

11月26日	クイズDE学園祭	ナグザット	8800円
	ただいま勇者募集中	ヒューマン	7900円
	フェイスボール	リバーヒルソフト	7200円
12月３日	機装ルーガ	工画堂スタジオ	8800円
10日	伊賀忍伝 凱王	日本物産	7900円
	オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD	パック・イン・ビデオ	8800円
	秘密の花園	徳間インターメディア	7800円
	ボンバーマン'94 （HUカード）	ハドソン	6800円（予）
11日	信長の野望 全国版	光栄	8800円
17日	スーパーリアル麻雀PⅣカスタム	ナグザット	9800円
	マーシャルチャンピオン	コナミ	7800円
	闇の血族 遥かなる記憶	ナグザット	9800円
19日	フラッシュハイダース	ライトスタッフ	7800円
22日	イースⅣ	ハドソン	7800円（予）
23日	スーパーダライアスⅡ	NECアベニュー	7800円
24日	セクシーアイドル麻雀	日本物産	8500円
	ダウンタウン熱血物語	ナグザット	8800円
12月予定	餓狼伝説２（アーケードカード対応）	ハドソン	6000円
	真・女神転生	アトラス	8800円（予）
	PCココロン	シュールド・ウェーブ	7800円
'94年１月３日	吉本新喜劇	ハドソン	6800円
上旬	ソル：モナージュ	アイレム	7700円（予）
下旬	格闘覇王伝説アルガノス	インテック	7800円
１月予定	インペリアルフォース	シュールド・ウェーブ	7800円
	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス	7800円
	フォーメーションサッカーオン Jリーグ[Huカード]	ヒューマン	6500円（予）
２月10日	スターブレイカー	レイ・フォース	価格未定
下旬	ゴジラ爆闘烈伝	東宝	8200円（予）
２月予定	風の伝説 ザナドゥ	日本ファルコム	価格未定
	モンスターメーカー	NECアベニュー	7800円
３月予定	THE ATLAS	アートディンク	9800円
	パワーゴルフ２ ゴルファー	ハドソン	価格未定
	魔法の少女シルキーリップ～三人の女王候補～	日本テレネット	価格未定
	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	価格未定
４月予定	KO世紀 ビースト三銃士（仮）	パック・イン・ビデオ	価格未定
５月予定	Dragon Half ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	価格未定
'94年初頭	龍虎の拳（アーケードカード対応）	ハドソン	6000円
'94年春予定	コズミックファンタジー４～銀河少年伝説～	日本テレネット	価格未定
	女神天国（パラダイス）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	初恋物語	徳間書店インターメディア	価格未定
	パラディオン	パック・イン・ビデオ	8800円
	ブランディッシュ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	FRAY～サーク外伝～	マイクロキャビン	価格未定
'94年夏予定	３×３EYES	NECホームエレクトロニクス	価格未定
'94年予定	餓狼伝説スペシャル（アーケードカード対応）	ハドソン	価格未定
	ワールドヒーローズ２（アーケードカード対応）	ハドソン	6000円

発売日未定

アンジェラス２～ホーリーナイト～／アスミック／価格未定
ウィザードリィⅢ・Ⅳ／ナグザット／価格未定
オフ・ザ・ウォール（Huカード）／テンゲン／価格未定
風霧／ナグザット／価格未定
ストライダー飛竜（アーケードカード専用）
／NECアベニュー／価格未定
スペースファンタジーゾーン（CD-ROM）
／NECアベニュー／価格未定
卒業写真　美姫（仮）／ココナッツジャパン／価格未定
誕生～デビュー～（アーケードカード対応）
／NECアベニュー／価格未定
断層都市ストレイロード／アイ・ジー・エス／8900円（予）
チキチキボーイズ／NECアベニュー／価格未定
超兄貴２（仮）／メサイヤ／価格未定
超英雄伝説ダイナスティックヒーロー／ハドソン／価格未定
天地を喰らう／NECアベニュー／価格未定
ドラゴンナイトⅢ／NECアベニュー／価格未定
21エモン～めざせ！ホテル王～（Huカード）
／NECホームエレクトロニクス／6800円
ハイパーウォーズ／ハドソン／価格未定
パチ夫くん３　時空大冒険（仮）
／ココナッツジャパン／価格未定
ピーターパックラット（Huカード）／テンゲン／価格未定
ぷよぷよCD／NECアベニュー／価格未定
プリンセス　ミネルバ／リバーヒルソフト／価格未定
ブラッド ギア／ハドソン／価格未定
ブルーフォレスト物語（仮）／ライトスタッフ／価格未定
ぽっぷるメイル／NECホームエレクトロニクス／価格未定
ポピルズ（Huカード）／テンゲン／価格未定
麻雀レモンエンジェル／ナグザット／価格未定
マーブルマッドネス（Huカード）／テンゲン／価格未定
ミサイルファイター（仮）
／NECホームエレクトロニクス／価格未定
もってけたまご／ナグザット／価格未定
ロードス島戦記Ⅱ／ハドソン／価格未定

MD メガドライブ

11月26日	アルシャーク（CD-ROM）	ポリドール	8800円
	キング・オブ・ザ・モンスターズ	セガ	6800円
	ザ サード ワールド ウォー（CD-ROM）	マイクロネット	7800円
	ダイナブラザーズ２	CSK総合研究所	8800円（予）
	テクモスーパーボウル	テクモ	8900円
	MiG-29	テンゲン	7800円
	Might and Magic Ⅲ-Isle of Terra-（CD-ROM）	CSK総合研究所	6800円（予）
12月３日	T.M.N.T.～ トーナメントファイターズ	コナミ	8800円
10日	サイキックディテクティヴシリーズVoL.４ オルゴール（CD-ROM）	データウエスト	7600円
	ソニック・スピンボール	セガ	6800円（予）
	ドラゴンズ リベンジ	テンゲン	7800円
	ブギウギ・ボーリング	ビスコ	6800円
	夢見館の物語（CD-ROM）	セガ	7800円
	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	9800円
17日	オーサム ポッサム	テンゲン	8800円
	Jリーグ プロストライカー 完全版	セガ	8800円（予）
	ジャングル・ストライク	EAビクター	8900円
	戦国伝承（CD-ROM）	サミー	8500円
	遥かなるオーガスタ	セガ	8800円（予）
	ファンタシースター～千年紀の終りに～	セガ	8800円（予）
	メタルファング	ビクターエンタテインメント	6800円
24日	バトルマニア 大吟醸	ビック東海	7800円
中旬	EYE OF THE BEHOLDER（CD-ROM）	ポニーキャニオン	7800円
12月予定	フラッシュバック	サンソフト	8000円
	ポップンランド（CD-ROM）	シュールド・ウェーブ	7800円
'94年１月14日	ジェネラル・カオス（仮）	EAビクター	8900円
29日	エアーマネジメントⅡ・航空王をめざせ	光栄	12800円

下旬	クールスポット	ヴァージンゲーム	8000円
1月予定	いしいひさいちの大政界(CD-ROM)	セガ	価格未定
	NFLプロフットボール'94	EAビクター	9800円
	幽☆遊☆白書外伝	セガ	8800円(予)
	龍虎の拳	セガ	8800円(予)
	デビルズコース	セガ	価格未定
2月10日	デビスカップ	テンゲン	7800円
2月予定	F1サーカスCD(CD-ROM)	日本物産	8800円
	シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円(予)
	スーパーベースボール2020	EAビクター	8900円
	T 2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	8800円(予)
	信長の野望 覇王伝	光栄	12800円
3月予定	AX101(CD-ROM)	セガ	価格未定
	エイリアン3	ビック東海	6800円(予)
	NBAプロバスケットボール'94	EAビクター	9800円
	タイムドミネーター	ビック東海	7800円(予)
	WWF ロイヤル ランブル	アクレイムジャパン	8900円(予)
	ダンジョン・マスター2/スカルキープ(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	価格未定
	チャンピオンズ ワールドクラス サッカー(仮)	アクレイムジャパン	7900円(予)
	V.R.(バーチャレーシング)	セガ	価格未定
	ベア・ナックルIII	セガ	価格未定
	ロードス島戦記(CD-ROM)	セガ	価格未定
	ワイアラエの奇蹟	セガ	価格未定
4月予定	NBA JAM(仮)	アクレイムジャパン	8900円(予)
	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY (CD-ROM)	セガ	7800円(予)
	レベル・アサルト(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円(予)
'94年春予定	グラインド ストーマー(仮)	テンゲン	価格未定
'94年予定	インディ・ジョーンズ アトランティスの運命(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円(予)

発売日未定

アウトランナーズ/セガ/価格未定
アフター ハルマゲドン(CD-ROM)/セガ/価格未定
イース・マスク オブ ザ サン(仮)(CD-ROM)/セガ/価格未定
ウイング・コマンダー(CD-ROM)/セガ/価格未定
うる星やつら(仮)(CD-ROM)/ゲームアーツ/価格未定
F1(仮)/テンゲン/価格未定
サージングオーラ/セガ/8800円(予)
シャイニング・ローグ(仮)/セガ/価格未定
シャドウラン(CD-ROM)/セガ/価格未定
ジョーモンタナ フットボール(CD-ROM)/セガ/価格未定
真・女神転生(CD-ROM)/シムス/7800円
スーパー大戦略 SCD(仮)(CD-ROM)/セガ/価格未定
スーパーブランディッシュ(仮)(CD-ROM)/セガ/価格未定
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3/セガ/価格未定
大封神伝(CD-ROM)/ビクターエンタテインメント/価格未定
超人スパーク/セガ/価格未定
沈黙の艦隊/セガ/価格未定
テクノクラッシュ(仮)/EAビクター/8900円
ハイパーロードモナーク(仮)/セガ/価格未定
ハイブリッドフロント/セガ/価格未定
バーニングフィスト(CD-ROM)/セガ/8800円(予)
バトルファンタジー(CD-ROM)/マイクロネット/価格未定
バンパイアキラー/コナミ/7800円
ぽっぷるメイル(CD-ROM)/セガ/価格未定
魔天の創滅/講談社総研/8900円
マッドストーカー/工画堂スタジオ/価格未定
マルチ野球(仮)/セガ/価格未定
夢幻の如く(CD-ROM)/セガ/価格未定
ラングリッサー2(仮)/メサイヤ/価格未定
モンスターワールドIV(仮)/セガ/価格未定

GB ゲームボーイ

11月26日	UNOスモールワールド	トミー	3980円(込)
	T.M.N.T.3~タートルズ危機一発	コナミ	3600円
27日	カービィのピンボール	任天堂	2900円(込)
12月3日	ダックテイルズ2	カプコン	3500円(込)
10日	アンダーカバーコップス 破壊神ガルマァ	アイレム	3800円(込)
	ピングー~世界で1番元気なペンギン	ビーアイ	4200円
	幽☆遊☆白書 第2弾 暗黒武術会編	トミー	3980円(込)
17日	最後の忍道	アイレム	3800円(込)
	馬券王V3	アスミック	6500円
22日	タイニー・トゥーン アドベンチャーズ2~バスター・バニーのかっとびだいぼうけん~	コナミ	3600円
	ミッキーマウスV~魔法のステッキ~	ケムコ	3900円
中旬	怪獣王 ゴジラ	バンダイ	3800円(予)(込)
下旬	トムとジェリー PART2	アルトロン	4500円(込)
12月予定	それゆけ!スピーディーゴンザレス	サンソフト	3900円(込)
	ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合	テクノスジャパン	4800円(予)
	モータル コンバット	アクレイムジャパン	4078円(予)
'94年1月予定	剣勇伝説ヤイバ	バンプレスト	3980円(予)(込)
	スーパーマリオランド3 ワリオランド	任天堂	価格未定
	バトルトード	メサイヤ	4200円(込)
2月上旬	武田修宏のエースストライカー	ジャレコ	4900円(予)(込)
	バーチャルウォーズ	ココナッツジャパン	4300円(込)
2月予定	ONI IV	ザムス	4980円(予)(込)
	疾風! アイアンリーガー	バンダイ	3500円(予)(込)
	ZOOL(ズール)ワンダーアクション夢ツアー	インフォコム	4200円
	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	価格未定
	T2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	3864円(予)
	天地を喰らう	カプコン	4800円(込)
	ホイホイ ゲームボーイ版	光栄	4800円(込)
	ルクル	ビック東海	4500円(予)

3月下旬	雀四郎2 世界最強の雀士	サミー	価格未定
3月予定	WWF キング オブ ザ リング(仮)	アクレイムジャパン	4078円(予)
3月~4月予定	テトリス フラッシュ	任天堂	3900円(込)
'94年春予定	餓狼伝説2(仮)	タカラ	価格未定

発売日未定

アルマジロ外伝/アイ・ジー・エス/3900円(込)
インディ・ジョーンズ/ココナッツジャパン/4300円(込)
ウェルカム なかよしパーク/バンダイ/価格未定
パチ夫くんキャッスル/ココナッツジャパン/価格未定
パチスロキッズ2(仮)/ココナッツジャパン/価格未定
ピンボール ドリームス(仮)/ココナッツジャパン/価格未定
フィジェッツ/ココナッツジャパン/4300円(込)
ポコニャン! 夢の大冒険/東宝/3500円(込)
マサカリ伝説・金太郎RPG編/トンキンハウス/価格未定
ワールドサッカー2(仮)/ココナッツジャパン/価格未定

GG ゲームギア

12月3日	魔導物語I~3つの魔導球	セガ	5500円
10日	なぞぷよ2	セガ	4500円
17日	対戦麻雀・好牌II	セガ	3800円
	ドナルドダックの4つの秘宝	セガ	3800円
	フェイスボール2000	リバーヒルソフト	4500円
12月予定	モータル コンバット	アクレイムジャパン	4800円(予)
'94年1月予定	バトルトード	セガ	3800円(予)
2月予定	アラジン	セガ	3800円(予)
	T 2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	4800円(予)
	マクドナルド(仮)	セガ	3800円(予)
3月予定	ウイニングホース(仮)	セガ	価格未定
	剣勇伝説 YAIBA(仮)	セガ	価格未定
	ソニックドリフト(仮)	セガ	5500円(予)
	女神転生外伝 ラストバイブル	セガ	5500円(予)
4月予定	NBA JAM(仮)	アクレイムジャパン	4800円(予)

発売日未定

エコー・ザ・ドルフィン(仮)/セガ/価格未定
バスター・ファイト/セガ/価格未定
妖逢伝ひすい丸-梵天の剣-/セガ/5500円(予)
リディック・ボウ ボクシング/マイクロネット/価格未定

NEO NEO・GEO

12月22日	餓狼伝説スペシャル	エス・エヌ・ケイ	28000円(予)

再販予定

11月26日	【SFC】早指し 二段森田将棋	セタ	14800円
	【SFC】GP-1	アトラス	8800円
	【GB】女神転生外伝 ラストバイブル	アトラス	5300円
27日	【GB】クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだゾ	バナレックス・バンダイ	3500円(込)
30日	【MD】ガントレット	テンゲン	7800円
12月3日	【SFC】マスターズ 遥かなるオーガスタ2	テイーアンドイーソフト	9900円
	【NEO】サムライ スピリッツ	エス・エヌ・ケイ	28000円
10日	【SFC】第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	9800円
	【SFC】超時空要塞マクロス~スクランブルバルキリー~	ザムス	8800円
15日	【NEO】サムライ スピリッツ	エス・エヌ・ケイ	28000円
17日	【SFC】スーパーエアダイバー	アスミック	8900円
20日	【SFC】スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇	日本物産	9800円
下旬	【GB】クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだゾ	バナレックス・バンダイ	3500円(込)
	【SFC】プロ麻雀 極	アテナ	9600円
	【FC】ろくでなしブルース	バンダイ	7800円
12月予定	【SFC】Jリーグサッカー プライムゴール	ナムコ	8500円
'94年1月中旬	【GB】勝馬予想 競馬貴族	キングレコード	5900円(込)
1月予定	【SFC】ドラゴンボールZ 超武闘伝2	バンダイ	9800円(予)

■(仮)は仮称、(予)は予定価格です。また、(込)は消費税込みの価格で、それ以外は消費税別の価格です。
■PCエンジンで(Huカード)、(CD-ROM)、(アーケードカード専用)の表記以外のソフトは、すべてスーパーCD-ROM²です。
■メガドライブで(CD-ROM)の表記以外のソフトは、すべてカートリッジです。

プロレス、ガンダム、サッカーと目白おしだよ〜ん!!

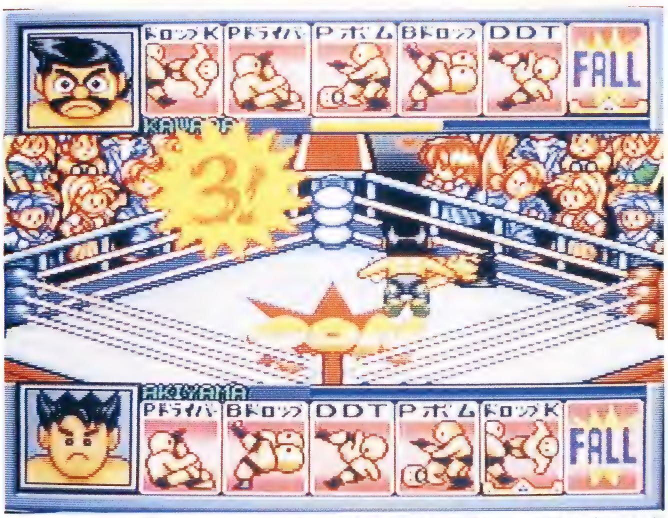
ATTACK!! 超新作



●スポーツ、シリーズ物の超新作が登場!!

SFC ファイトだポン!

■メサイヤ ■価格未定 ■来年発売
■カードバトル ■8Mビット ■完成度40%



▲容赦のないラフプレイで、キックの鬼と呼ばれている川田くんと、成長めざましい新人の秋山くんが対決！ 川田くんが、みごとに秋山くんから3カウントをうばったのだ。

全日本プロレスがカードゲームに!

正統派プロレスゲームの『全日本プロレス』を発売しているメサイヤから、同じく『全日本プロレス』をあつかったゲームが発売される。しかも、今回はカードバトルプロレスなのだ。見ているだけでも楽しい3等身のキャラ（もちろん実名）が、技カードによって闘うのだ。

ゲームの基本システムは、すごろくのようなボードを進みながらカードを集めていき、リングに上がって闘うことだ。

人気レスラーが、ぞくぞく登場っス



▲秋山くん。ハンセンくんなどの外人選手も登場予定だ。



▲川田くん。馬場くんや鶴田くんなどの人気選手も出るぞ。

多彩な技がリングで炸裂っス



リアルタイムコマンドシステム搭載

ゲームの基本システムは前述のとおりだが、なんとギャグ満載のシナリオが数本用意されているのだ。ボード画面を移動することによって、コントじたてのシナリオが展開してゆくぞ。いろいろな事件や敵と対決するのだ。なんと最後の敵はメカ○○だぞ！



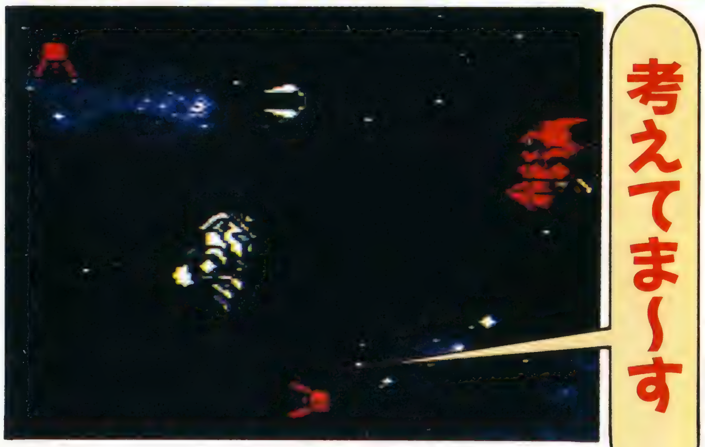
右へ左へ川田くんが走る!!

画面写真は開発中のものです。

SFC SDガンダムGX

■バンダイ ■予価9800円 ■来年2月発売 ■シミュレーション ■GXチップ ■8Mビット+64KSRAMバッテリーバックアップ ■完成度100%

ガチャポン戦記シリーズの最新作!!



▲今回から、ファンネルたちも、それぞれ独自の思考を持って行動するようになった。これもGXチップのおかげなのだ。行け！　ファンネルたち!!

昨年末に発売され、大ヒットした『SDガンダムX』の続編が登場だ。今回も前作に引き続き、シミュレーション+アクションバトルのゲームシステムは、同じ。しかし、細かい部分では、数々のパワーアップが図られているのだ。

その中でも、超目玉ともいえるのが、特別製の「GX（ジーエックス）チップ」を搭載したことによる、コンピュータ側の思考や処理の高速化がある。その他、登場ユニットに『0083』以降のメカも加わり、ますますにぎやかになった。ガンダムファンはもちろん、それ以外の人も要チェックのソフトだ。

ますます増殖　SD軍団!!





▲▶巨大メカ大集合！『0083』のオーキスや、ノイエ・ジールも使えるようになったのだ。凄いぞ！

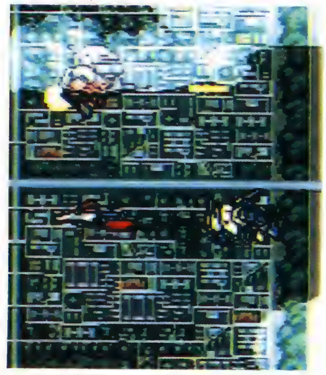
いろんな技も完全再現!!



◀ヴァル・ヴァロのプラズマリーダーが敵を囲む！



▶キャンのシールド・ミサイル、グフのグレネード。



▲ガンキャノン対リ・ガズィ。リ・ガズィは、飛行形態からバックウエポンを捨ててモビルスーツへ変形！

前作からパワーアップ！ GXチップのスーパー能力!!

今回、このゲームのために開発された「GX（ジーエックス）チップ」とは、『パイロット・ウイングス』などに使用されていた高速処理用のDSPチップを改良したモノで、今までのスーファミでは、成しえなかった高速処理が可能なのだ。これによりコンピュータ側の思考時間が短くなり、賢（かしこ）くなった。バトルでも、敵や仲間ユニットの操作に加え、ファンネルも考えて行動するようになったのだ。さらに、画面処理も高速でスムーズになったぞ。



◀マップでの思考も高速化（写真は前作の物です）。



◀バトルでは、ファンネルも思考するようになったぞ！

VS.戦艦バトルもグレードアップ!!

GX（ジーエックス）チップの性能により、モビルスーツ対戦艦のバトルも新しいシステムになったぞ。前作では、自動で撃ち合うだけだったが、今回は、落下するモビルスーツを操作して、戦艦と撃ち合うのだ。このとき、落下による拡大や、画面の回転など、GX（ジーエックス）チップがなければ、このグレードでは実現不可能だったのだ。



▲サラミスに攻撃をかけようとするザク。いよいよ降下開始だ！



▲画面は回転しながら、どんどん戦艦が拡大してくる。バシバシ攻撃だ。



▲戦艦の攻撃にあえなく撃破されてしまったザク。残念無念。

覇王はみだし新作

『全日本プロレスダッシュ』『ファイトだポン』の発売が待たれるメサイヤの、SFCの新タイトルをキャッチ！　タイトルは、なんと『あらいぐまラスカル』。ゲームは、キューブを使ったパズルになる予定とか。発売は来年2月予定。楽しみだね。

画面写真は開発中のものです。

本誌コラムでも活躍中の、ヘンク・ロジャースさんがひきいるBPSから新情報。ただいま、レースゲームのタイトルを進行中らしい。なんでも、人気ジャンルのF-1や鈴鹿8時間耐久ではない、新しいジャンルのカーレースゲームになるとのこと。

SFC Jリーグスーパーサッカー

■ハドソン ■価格未定 ■来年春発売
■スポーツ ■12Mビット ■完成度80%



これぞスーパー！あらゆる条件をセッティング可能！

Jリーグによって火が付いたサッカー人気。ゲームの世界でも、つぎつぎとJリーグのサッカーゲームが作られている。そんな中で、ついに決定版ともいえるゲームが登場する。ゲーム画面の設定から、グランドコンディションまであらゆることが設定可能。さらに、'94年からJリーグに加わる新チームまで、ゲームの中に入るかもしれない。

プレイする人のことを考えて、三つの視点を選択可能!!

ゲーム画面は、三つの視点が選べる。斜め画面は、縦フィールドで上下に広がりのあるパースが付いていて大迫力。横向き画面は、横フィールドでパースはゆるい。上画面は、縦フィールドでパースのない真上から見た画面だ。

斜



横



上



選手起用とフォーメーションが勝利のカギ

ゲームでは、グランドコンディションのほかに天気や審判まで選ぶことができる。また、選手を選んだら、そのフォーメーションを決めることもできるぞ。勝負は、ここから始まっている。



▲まずは、出場選手を決定しよう。だれを出すか、悩むところだ。

▼フォーメーションを決定する。作戦に合わせて決定しよう。

イエローカード!?



▲審判にも、いろんな性格の人がいる。



◀プレイ中にケガをすると、リタイアすることも……。

ケガ!? リタイア

ボールをねじこめ！ 迫力のPKシーン!!

サッカーのゲームで重要なPK戦。このゲームでは、PK戦にも力が入っているぞ。写真を見てもらえばわかるとおり、キックする選手とゴールまでの距離感など、かなりのリアリティー。さらにボールを蹴る強さや方向をコントロール可能で、エキサイティングなPK合戦ができるのだ！



▲ゴールへの距離感など、リアリティーのあるPK画面。ボールをねじこめ！



▲ジーコのシュートがゴールに突き刺さった。さすがだね。

成功!!



オーノー!?

失敗

選べるチームは12チーム(謎)



▲ヴェルディ川崎



▲浦和レッドダイヤモンズ



▲ジェフユナイテッド市原



▲鹿島アントラーズ



▲横浜マリノス



▲横浜フリューゲルス



▲サンフレッチェ広島



▲名古屋グランパスエイト



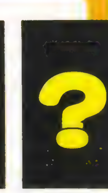
▲ガンバ大阪



▲清水エスパルス



▲新チームが入るかも!?



▲新チームが入るかも!?

画面写真は開発中のものです。

SFC 美少女戦士セーラームーンR

■バンダイ ■9800円（税別） ■12月29日発売
■アクション ■16Mビット ■完成度100%



人気アクションの続編早くも登場!!



今年の８月に発売された『セーラームーン』に早くも続編が登場だ！　ゲームシステムは、前作と同じく横スクロールのアクションゲームだけど、タイトルが『R』になって、使えるキャラはセーラー戦士の５人に加え、ちびうさもOK。セーラー戦士の５人も新しい技が使えるようになっている。さらに２人プレイでは、セーラー戦士２人の合体技も使用可能なのだ。通常のモードに加えて、セーラー戦士同士で対戦する「たいせん」モードも、新しく加わったぞ。

必殺技もバッチリよ

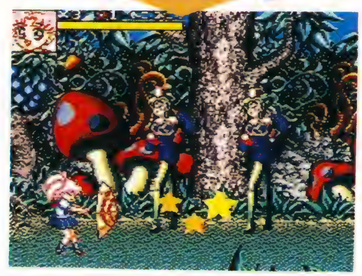
『R』になって登場した必殺技も、バッチリ使用可能だ。新しい技で、敵をバシバシおしおきしよう！





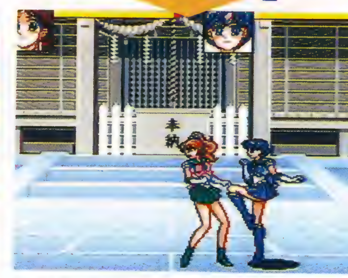


「あくしょん」



▲アクションシーンは、今までどおり横スクロールタイプ。ちびうさも戦うぞ！

「たいせん」



▲格闘ゲームのように１対１で戦うモード。セーラー戦士同士の戦いが見られるぞ！

SFC 機動戦士Vガンダム

■バンダイ ■予価9800円（税別） ■来年3月発売
■アクション ■12Mビット ■完成度60%



▲宇宙を飛んでくるVガンダム。リアルなグラフィックが、かっちょいい〜！　早くプレイしたいぞ。

最新Vガンダムがリアルアクションに!!



▶マスドライバーをバックに戦うVガンダム。地上でもバーニアを使用すれば短時間なら飛行可能だ。左にいるのは、敵のトムリアット。

現在テレビで放映中の『Vガンダム』が、アクションゲームで登場だ。リアルなグラフィックで描かれたガンダムが地上や宇宙で大活躍するぞ。Vガンダムは、ビームライフルやビームサーベルのほかに、ビームシールドなども使用可能。これらを駆使して、ザンスカール帝国の野望を打ち砕け！



アクションはなめらかに動く





いろんなMSが登場するぞ！


▲Vダッシュ


▲トムリアット


▲トム〜の変形後


▲ソロ

覇王はみだし新作

いま大人気の少女まんが誌「なかよし」のキャラクターが、またSFCソフトになるぞ。開発しているのは『ラッシングビート』シリーズで有名なジャレコ。タイトルは『きんぎょ注意報』。楽しいミニゲームがふんだんに盛り込まれたものになるらしいぞ。

画面写真は開発中のものです。

覇王はみだし新作

ジャレコの情報でもう一発。来年にむけて、プロレスのゲームを開発しているらしい。しかも「全日本プロレス」でも「新日本プロレス」でも「FMW」でもないらしい。となると、あとはプロレスファンや勘が鋭い人には分かるかもしれないね。

PC アーケードカード専用ソフト

■ハドソン ■価格未定 ■来年3月12日発売
■アーケードカード ■スーパーCD-ROM²

君の部屋をゲームセンターにする、夢のカードが登場!!



◀もちろん超必殺技も完全移植だ！ 大逆転を狙え!!

餓狼伝説2

●100メガ軍団、続々乱入！

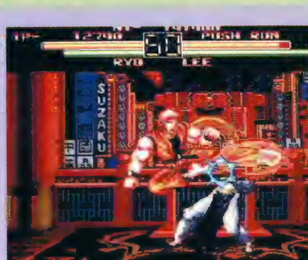
アーケードカードとは、CD-ROMと一緒に使用して、大容量のゲームをプレイ可能にする夢のカードだ！ このカードに対応するソフトは、ゲーセンでの大ヒット作『餓狼伝説2』をはじめとする、NEO・GEOの100メガ格闘ゲーム軍団の移植が決定している。その中にはなんと、今ゲームファンを騒がせている、あの『餓狼伝説SPECIAL』もあるのだ！ 期待して待て！



◀史上最強の座を目指し、過激でヘンな14戦士の闘いが始まる。

ワールドヒーローズ2

※『ワールドヒーローズ2』『餓狼伝説SPECIAL』の写真はNEO・GEO版のものです。



▶大迫力のデカキャラ対戦！ PCエンジンにいよいよ登場。

龍虎の拳

決定！



◀早くも移植決定！ 狼たちが君の部屋に集う!!

餓狼伝説SPECIAL

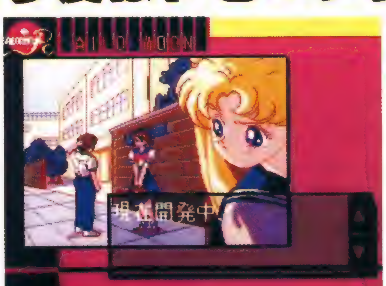


待つザマス！

PC 美少女戦士セーラームーン

■バンプレスト ■8800円(税別) ■来年春発売
■アドベンチャー ■スーパーCD-ROM² ■完成度40%

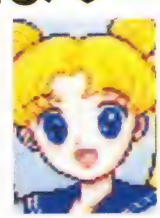
今度はPCエンジンでおしおきよ♥



▲校門で会う、なるとぐりおをのぞくうさぎ。



▲右のキャラのセリフが下のワクの中に表示され、物語が進む。



人気の『セーラームーン』がデジタル・コミックになって、PCエンジンに登場だ！ デジタル・コミックといっても、途中には、キャラの行動を決めるための選択肢もある。また、セーラー戦士5人の中から好きなキャラを選んでプレイでき、選んだキャラの視点で物語が進行するのだ。気になるストーリーのほうは、ラブ・ストーリーになるらしいぞ。



◀特別公開！ これがメイン画面の原画だ。ここからCGが作られるのだ。

アフレコも 快調だ!!

今回の『セーラームーン』は、スーパーCD-ROM²対応だから、生の音声で声優さんの声を再現することができる。もちろん、テレビアニメとおなじ声優さんが、それぞれのキャラを演じている。去る9月25日に東京・大久保のタバック・スタジオで行われた収録では、みなさん大熱演だったぞ！



▶当日集まった声優さんたち。



▼アフレコ風景。みなさん大熱演。

こうご期待!!

画面写真は開発中のものです。





使わなくなったソフトや、アキてしまったソフトをそのままにしておくのはもったいない。友達どうしで交換するように、キミの要らないソフトを買い取って、欲しい人にできるだけ安く提供する「ファミかん」を、全国スケールでやっているのがTVパニック。もちろんキミの欲しかったソフトが揃ってるよ。おこづかいを節約しながら、もっともっとゲームを楽しむ、これがTVパニック流です。

どんどん増えるゾ、TVパニック

北海道ブロック

北海道旭川市	●ブックス平和マルカツ店	☎0166-23-6211
北海道旭川市	●ブックス平和永山店	☎0166-47-6080
北海道江別市	●チャートランド江別店	☎011-384-7266
北海道岩見沢市	●ゾーン岩見沢店	☎0126-22-3892
北海道札幌市	●ゾーン前田店書籍館	☎011-681-5855
北海道札幌市	●ゾーン西岡店	☎011-856-3338
北海道札幌市	●ダイヤ書房本店	☎011-712-2541
北海道札幌市	●ダイヤ書房西店	☎011-665-6223
北海道札幌市	●ダイヤ書房川沿店	☎011-572-2061
北海道札幌市	●TVパニック北野店	☎011-883-1666
北海道恵庭市	●ダイヤ書房恵み野店	☎0123-36-2110
北海道小樽市	●丸文書店 朝里店	☎0134-52-2334
北海道静内郡	●ＴＶパニックヤマモト静内店	☎01464-2-0633
北海道網走市	●ひかりや書店	☎0152-44-1714
北海道網走郡	●ブックスやまなみ	☎01527-3-2313
北海道釧路郡	●ブックシティナウ	☎0154-37-5551

東北ブロック

青森県青森市	●岡田書店	☎0177-23-1381
青森県弘前市	●ブックス堅田店	☎0172-34-7618
青森県弘前市	●ブックランド王様	☎0172-27-0655
青森県八戸市	●伊吉書院石堂店	☎0178-28-5106
青森県八戸市	●伊吉書院城下店	☎0178-45-8062
青森県三沢市	●ブックスみちのくGAME SOFT館	☎0176-53-7696
青森県むつ市	●金三書店	☎0175-22-2073
秋田県能代市	●ブックスがりばあ	☎0185-54-3939
秋田県大曲市	●BOOK'S宇宙船大曲店	☎0187-63-7722
秋田県横手市	●BOOK'S宇宙船横手店	☎0182-32-7722
宮城県多賀城市	●平成書房	☎022-365-1414
宮城県気仙沼市	●文信堂　条南ブックス	☎0226-24-1255
宮城県仙台市	●ゴリラハウス花京院店	☎022-264-9477
宮城県仙台市	●ゴリラハウス匂当台店	☎022-273-5309
宮城県仙台市	●ビッグウェーブ	☎022-238-2686
宮城県仙台市	●ＴＶパニック仙台南店	☎022-243-3940
宮城県仙台市	●ＴＶパニック将監店	☎022-372-3693
宮城県登米郡	●ＴＶパニック佐沼店	☎0220-22-9056
岩手県釜石市	●ＴＶパニック釜石店	☎0193-22-2456
岩手県一関市	●ＴＶパニック一関店	☎0191-26-1547
岩手県久慈市	●ブックスくじ長内店	☎0194-53-4328
岩手県大船渡市	●ブックポートネギシ	☎0192-27-5115
福島県郡山市	●ブックスペース105大槻店	☎0249-52-0802
福島県郡山市	●ブックスペース105金屋店	☎0249-56-2980
福島県郡山市	●岩瀬書店安積店	☎0249-45-3355
福島県福島市	●博向堂駅前通り本店	☎0245-21-1161
福島県福島市	●岩瀬書店大森店	☎0245-46-3219
福島県福島市	●岩瀬書店蓬莱店	☎0245-48-3377
福島県福島市	●岩瀬書店御山店	☎0245-33-1133
福島県会津若松市	●岩瀬書店会津若松駅前店	☎0242-22-3366
福島県いわき市	●KOIZUMIYA BOOK SHOP	☎0246-53-5066
福島県いわき市	●小泉屋BSイトーヨーカドー平店	☎0246-24-2733

関東ブロック

東京都新宿区	●プラス・ワン	☎03-3235-6312
東京都豊島区	●ゲームソフト　トック	☎03-3945-3715
東京都葛飾区	●BOOKS KI	☎03-3691-4638
東京都墨田区	●オスカー錦糸町店	☎03-3623-5200
東京都江戸川区	●ウエアハウス葛西店	☎03-3877-7810
東京都足立区	●ウエアハウス綾瀬店	☎03-3629-0576
東京都足立区	●D.BOOKこいずみ	☎03-3898-9977
東京都足立区	●ＴＶパニック竹の塚店	☎03-3860-9514
東京都大田区	●平安堂雑色店	☎03-5710-2009
東京都立川市	●ＴＶパニックオリオン	☎0425-21-2211
東京都昭島市	●ＴＶパニック昭島店	☎0425-42-3866
東京都青梅市	●ディスクメイト青梅店	☎0428-32-8077
東京都東久留米市	●ビデオランド滝山	☎0424-72-4883
東京都町田市	●博文社書店町田店	☎0427-35-3900
神奈川県川崎市	●博文社書店読売ランド店	☎044-954-2602
神奈川県川崎市	●ムービーセンター川崎店	☎044-276-0722
神奈川県川崎市	●ムービーセンター鋼管通店	☎044-333-5880
神奈川県横浜市	●ブックス・キタミ港南台店	☎045-831-3246
神奈川県横浜市	●ブックス・キタミ上中里店	☎045-774-7732
神奈川県横浜市	●ＴＶパニック鶴見駅前店	☎045-585-4338
神奈川県相模原市	●BOOKSアミ	☎0427-47-0234
神奈川県小田原市	●八小堂書店	☎0465-22-7111
神奈川県秦野市	●内田屋書房東海大学前駅店	☎0463-78-5521
神奈川県秦野市	●内田屋書房渋沢駅前店	☎0463-87-2230
神奈川県鎌倉市	●島森書店鎌倉本店	☎0467-22-0266
千葉県船橋市	●サンフィールド	☎0474-65-1778
千葉県習志野市	●サンフィールド大久保店	☎0474-74-3077
千葉県流山市	●すばる書店流山店	☎0471-52-2201
千葉県流山市	●カプリコーン初石店	☎0471-54-2346
千葉県柏市	●カプリコーン柏店	☎0471-44-4677
千葉県松戸市	●カプリコーン馬橋店	☎0473-44-2978
千葉県成田市	●ファミコンＱ	☎0476-24-2595
千葉県佐倉市	●すばる書店佐倉店	☎043-486-9481
千葉県千葉市	●オークスブックセンター轟店	☎043-287-0094
千葉県千葉市	●アークブックセンター加曽利	☎043-234-4192
埼玉県草加市	●アークブックセンター草加店	☎0489-32-2215
埼玉県草加市	●すばる書店草加店	☎0489-25-9541
埼玉県蕨市	●ＴＶパニック蕨店	☎0484-42-7605
埼玉県浦和市	●井原書店	☎048-865-0945
埼玉県浦和市	●ウエアハウス東浦和店	☎048-875-1367
埼玉県蓮田市	●ウエアハウス蓮田店	☎048-764-1481
埼玉県川口市	●ウエアハウス東川口店	☎0482-95-6367
埼玉県川口市	●ウエアハウス川口前川店	☎048-262-6285
埼玉県川口市	●金華堂書店	☎0482-53-7057
埼玉県上尾市	●ムービーセンター上尾	☎048-771-3275
埼玉県上福岡市	●黒田書店本店	☎0492-66-0120
埼玉県三郷市	●黒田書店三郷店	☎0489-57-8160
埼玉県越谷市	●黒田書店千間台店	☎0489-77-5311
埼玉県越谷市	●金子書店越谷店	☎0489-88-1740
埼玉県和光市	●サミット和光４階書籍コーナー	☎0484-64-0015
埼玉県新座市	●タナブックス大和田店	☎0484-82-0983
埼玉県羽生市	●蔦屋書店羽生店	☎0485-63-3455
埼玉県川越市	●雄峰堂書店本川越店	☎0492-25-2234
埼玉県川越市	●黒田書店川越店	☎0492-25-3138
埼玉県朝霞市	●ブックセンターみはら	☎0484-66-5856
埼玉県岩槻市	●ブックテラスマルトミ	☎048-758-2193
埼玉県飯能市	●田中一誠堂本店	☎0429-74-1113
埼玉県入間郡	●田中一誠堂毛呂山店	☎0492-95-6265
埼玉県児玉郡	●ファミリーBOOK児玉店	☎0495-72-6578
埼玉県児玉郡	●ファミリーBOOK上里店	☎0495-34-0078
埼玉県北葛飾郡	●MOMO	☎0489-81-6613
群馬県太田市	●TSUTAYA太田店	☎0276-49-1555
群馬県前橋市	●ファミリーBOOK亀泉店	☎0272-69-9778
群馬県館林市	●ファミリーBOOK館林店	☎0276-73-8878
群馬県邑楽郡	●ファミリーBOOK中野店	☎0276-88-3978
群馬県多野郡	●ファミリーBOOK新町店	☎0274-42-9578
群馬県群馬郡	●大河原至誠堂	☎0273-73-6411
群馬県桐生市	●ファミリーBook 川内店	☎0277-65-5378
栃木県宇都宮市	●小泉書店宇都宮店	☎0286-67-9383
茨城県牛久市	●ＴＶパニック牛久店	☎0298-72-8807
茨城県つくば市	●ＴＶパニックつくば店	☎0298-56-3315
茨城県土浦市	●ＴＶパニック神立店	☎0298-32-3606
茨城県鹿島郡	●すばる書店神栖店	☎0299-96-8661
茨城県北相馬郡	●明文堂書店守谷店	☎0297-48-5005
山梨県南都留郡	●Books KATOH河口湖店	☎0555-72-5131

中部北陸ブロック

新潟県南蒲原郡	●ブックビート栄店	☎0256-45-5478
富山県氷見市	●松村屋神埜書店幸町店	☎0766-74-2032
富山県高岡市	●おもちゃのバンビダイエー店	☎0766-21-8804
富山県高岡市	●おもちゃのバンビ野村店	☎0766-21-2550
富山県富山市	●おもちゃのバンビアピア店	☎0764-45-3232
富山県富山市	●おもちゃのバンビ二口店	☎0764-91-5882
富山県魚津市	●おもちゃのバンビ魚津サンプラザ店	☎0765-24-5366
石川県羽咋市	●ブックシティはくい	☎0767-22-6866
福井県大野市	●カドヤ書店こぶし通り店	☎0779-65-8032
長野県飯田市	●ビデオショップマリオ飯田店	☎0265-22-8225
長野県小諸市	●信濃屋書店小諸店	☎0267-25-2800
長野県岡谷市	●笠原書店	☎0266-23-5070
長野県上伊那郡	●ビッグパイン	☎0265-79-1088
長野県佐久市	●メディアポート・ニシザワ	☎0267-63-3600
静岡県沼津市	●オリエント	☎0559-24-1850
静岡県三島市	●ふじ書店	☎0559-87-1234
静岡県富士宮市	●カワセ書店宮原店	☎0544-27-3312
静岡県富士市	●カワセ書店鷹岡店	☎0545-71-9592
静岡県富士市	●ブックスタロー	☎0545-64-2567
静岡県掛川店	●ブックスタロー掛川店	☎0537-23-6600
静岡県静岡市	●BGB新伝馬町店	☎054-271-7948
静岡県静岡市	●BGB桃園店	☎054-258-6619
静岡県静岡市	●BGBぶーめらん丸子店	☎054-258-5506
静岡県静岡市	●BOOKSひらか	☎054-258-5506
静岡県静岡市	●エースワン	☎054-284-6033
静岡県藤枝市	●エース	☎054-645-0084
静岡県湖西市	●ジャック	☎053-576-5253
静岡県焼津市	●谷島屋登呂田店	☎054-629-4848
静岡県御殿場市	●B.V.C.アサヒ堂	☎0550-89-8211
静岡県田方郡	●アサヒビデオ	☎0559-49-3958
静岡県榛原郡	●田中書店	☎0548-32-6139
愛知県名古屋市	●U.S.A岩塚店	☎052-482-8226
愛知県名古屋市	●U.S.A木場店	☎052-692-7207
愛知県名古屋市	●ビデオセンタートム十一屋店	☎052-383-7753
愛知県名古屋市	●キャプテン島田店	☎052-803-0562
愛知県名古屋市	●白樺書房	☎052-771-5208
愛知県豊田市	●JOY倶楽部	☎0565-33-3002
愛知県豊田市	●キャットアカデミー豊田店	☎0565-24-2711
愛知県一宮市	●キャットアカデミー一宮店	☎0586-46-3551
愛知県春日井市	●キャットアカデミー春日井店	☎0568-33-1108
愛知県江南市	●キャットアカデミー江南店	☎0587-55-6878
愛知県豊橋市	●ウェーブ豊橋二川店	☎0532-41-8680
愛知県豊橋市	●ウェーブ豊橋曙店	☎0532-47-2858
愛知県豊川市	●ファミコンキャット豊川店	☎05338-9-4620
愛知県西春日井郡	●35須ケ口店	☎052-409-4247
愛知県知多郡	●しらは書店	☎0562-83-7213
岐阜県岐阜市	●林文堂	☎0582-45-5510
岐阜県大垣市	●本の家静里店	☎0584-92-1751
岐阜県大垣市	●本の家島里店	☎0584-89-6816
岐阜県大垣市	●ＴＶパニック大垣店	☎0584-81-0225
三重県伊勢市	●三宅書店	☎0596-24-4646
三重県四日市市	●トライ	☎0593-63-2524
三重県四日市市	●M & M	☎0593-53-7829
三重県鈴鹿市	●NOAH住吉店	☎0593-70-0005
三重県松阪市	●石井書店鎌田店	☎0598-51-5559
三重県松阪市	●石井書店花岡店	☎0598-26-2677
三重県多気郡	●石井書店明和店	☎05965-2-3566
三重県志摩郡	●作田書店横山店	☎05994-3-5614

近畿ブロック

大阪市東淀川区	●プラスＢｅ菅原店	☎ 06-320-7731
大阪府吹田市	●ＴＶパニック南千里店	☎ 06-821-5634
大阪府豊中市	●ＴＶパニック豊中店	☎ 06-858-6192
大阪府豊中市	●オヤユビピアノ緑地公園店	☎ 06-864-8412
大阪府門真市	●リブロス古川橋店	☎ 06-906-3133
大阪府大東市	●アミューズ四條畷店	☎0720-79-3699
大阪府東大阪市	●Books Pop	☎0729-81-0690
大阪府堺市	●パルネット長尾店	☎0722-59-8629
大阪府堺市	●ボルボ大野芝店	☎0722-36-4141
大阪府和泉市	●アミューズメントドリーマーチェリー	☎0725-46-1346
大阪府岸和田市	●サザンクロス	☎0724-43-9667
兵庫県神戸市	●リブロス兵庫店	☎078-578-2533
兵庫県神戸市	●アプロス三宮	☎078-391-0804
兵庫県神戸市	●ＴＶパニック新長田店	☎078-642-0654
兵庫県神戸市	●ＴＶパニック板宿店	☎078-733-2435
兵庫県神戸市	●ＴＶパニック舞子店	☎078-784-4521
兵庫県神戸市	●ＴＶパニック垂水店	☎078-707-4366
兵庫県神戸市	●ＴＶパニック神戸深江店	☎078-431-5236
兵庫県赤穂市	●清文堂書店	☎07914-5-3300
兵庫県多紀郡	●BOOKSリブロ	☎0795-94-0188
京都府八幡市	●EX萬字堂	☎075-983-7955
京都府相楽郡	●紺屋書店	☎07749-4-5140
京都府長岡京市	●TSUTAYA友岡店	☎075-954-6671
京都府綴喜郡	●TSUTAYA興戸店	☎07746-3-6333
滋賀県高島郡	●TSUTAYA青柳店	☎0740-32-3606
滋賀県高島郡	●ブックマート今津	☎0740-22-4819
滋賀県長浜市	●NET WORK夢工場	☎0749-65-4110
滋賀県八日市市	●BOOK BOX	☎0748-22-1158
滋賀県伊香郡	●スター	☎0749-85-5233
滋賀県彦根市	●サンミュージック彦根店	☎0749-23-8047

中国・四国ブロック

広島県東広島市	●ユーシンビジネス	☎0824-28-5555
広島県山県郡	●ザ・本屋さんCHIYODA	☎0826-72-6998
鳥取県鳥取市	●富士書店 吉成店	☎0857-53-3232
鳥取県倉吉市	●ブックハウスやまもと	☎0858-22-6552
鳥取県境港市	●ブックランド境港今井書店	☎0859-44-6888
島根県松江市	●ブックセンター今井西津田店	☎0852-31-8088
愛媛県松山市	●丸三書店古川店	☎0899-58-5271
愛媛県西宇和郡	●ひあさ書房保内店	☎0894-37-3346
徳島県徳島市	●阿波屋書店	☎0886-32-7722
徳島県徳島市	●121TVパニック昭和町店	☎0886-24-3691

九州ブロック

福岡県福岡市	●サウンドシティ原店	☎092-822-4589
福岡県福岡市	●A1	☎092-607-4741
福岡県福岡市	●ブックセンターほんだ	☎092-581-9558
福岡県福岡市	●金文堂公団長住店	☎092-512-9119
福岡県北九州市	●ページワン	☎093-881-1311
福岡県北九州市	●鳳鳴館徳力店	☎093-961-0092
福岡県大牟田市	●金善堂書店	☎0944-53-2324
福岡県柳川市	●昭和堂	☎0944-72-0117
福岡県久留米市	●江頭書店　本店	☎0942-45-0545
福岡県久留米市	●江頭書店安武店	☎0942-26-5644
福岡県久留米市	●積文館書店久留米店	☎0942-22-3666
福岡県遠賀郡	●S・PAL・ONGA白石書店	☎093-293-8100
福岡県筑紫野市	●121 TVパニック筑紫野店	☎092-921-5691
大分県中津市	●中津さくら書店	☎0979-25-2100
長崎県島原市	●PAL	☎0957-62-7701
長崎県佐世保市	●金明堂山祇店	☎0956-33-8188
長崎県長崎市	●スペースM横尾店	☎0958-57-8080
長崎県長崎市	●スペースM畝刈店	☎0958-50-5770
長崎県長崎市	●スペースM城栄店	☎0958-43-1600
長崎県長崎市	●スペースM本原店	☎0958-43-5006
長崎県西彼杵郡	●スペースM長与店	☎0958-83-7772
熊本県本渡市	●ブックセンターまつした	☎0969-23-5315
鹿児島県鹿児島市	●ＴＶパニック荒田店	☎0992-54-8899
鹿児島県鹿児島市	●ＴＶパニック吉野店	☎0992-43-0088
鹿児島県鹿児島市	●ＴＶパニック天文館店	☎0992-24-7722
鹿児島県鹿屋市	●ＴＶパニック鹿屋店	☎0994-40-0848
鹿児島県名瀬市	●ＴＶパニック奄美店	☎0997-53-9829



(株)明響社 〒560 大阪府豊中市本町5-5-35 ☎06-846-3589

(平成5年10月16日現在)

覇王2月号のお知らせ

大特集

ロマンシング サ・ガ2とスクウェア特集

超スクープ 隠しイベント発見



新作大攻略
- SFC ファイアーエムブレム
- SFC ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
- SFC 魔神転生
- SFC セーラームーンR

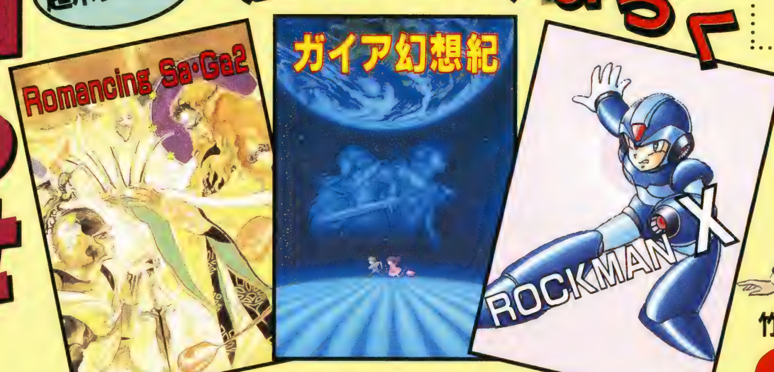


新作ソフト
- SFC ツインビーレインボウベルアドベンチャー
- SFC アルカエスト
- MD ファンタシースター
- PC イースⅣ



独占
- ①ハドソン超強力新作ソフト情報
- ②機動戦士ガンダムソフト特集

超ボリューム 別冊3大ふろく



①ロマンシング サ・ガ2 ②ガイア幻想紀 ③ロックマンX

充実!! まんが連載陣



宇野比呂士 片山まさゆき
竹本泉「月刊 苺タイムズ」「幕末覇王伝カオル」「片チンのゲームの肝吸い」

12月24日発売 定価／540円

覇王ゲームスペシャル発売のお知らせ

必勝攻略シリーズ



餓狼伝説2
12月10日発売(予定)
定価 800円



ロックマン6
12月10日発売
定価 800円



ロックマンX
1月下旬発売
定価 未定



がんばれゴエモン2
1月下旬発売
定価 未定

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

FUJITSU



迫力のバトルフィールドいま、ゲームが君を待つ!
ゲームが映画を超える。

FM TOWNSソフトコレクション海外編 39

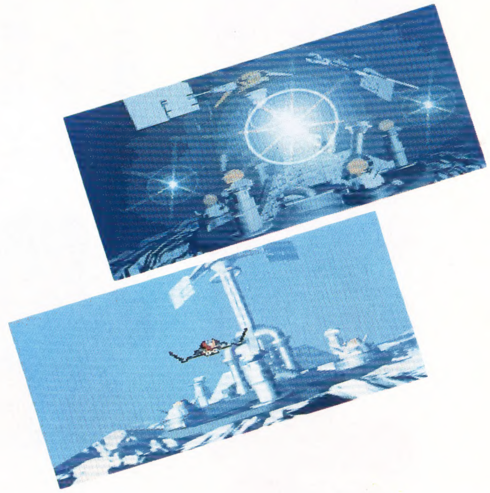
スカベンジャー4

STORY

β星系の全コンピュータを制御するβデータ網が崩壊をきたし、連邦世界は全滅の危機に直面した。さあ、救世主は君しかいない。特殊部隊「スカベンジャー4」の一員となって、データ網を破壊した謎の敵を撃滅するのだ!

凍土にそびえ立つ敵の要塞が、雪煙をあげて爆発する!暁に染まる峡谷で、手に汗にぎるドッグファイトを展開する……!「スカベンジャー4」は、SFX映画にも採用されているCGを使った超リアルなシューティングゲーム。空や山などの自然情景はもちろん、ボスキャラなどのメカも、実物以上の迫力で君を直撃!そのリアリズムは、まるでハリウッドの大作映画を見ているかのような完成度だ。あの「マイクロコズム」を超えるフラクタル・シューティングゲームの決定版、ここに登場!

提供価格:9,800円(税別)　提供会社:富士通(株)　'93年11月27日(土)発売予定



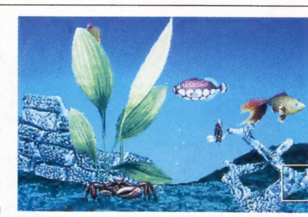
FM TOWNSソフトコレクション海外編 38

ELFISH-LITE

——パソコン水槽化計画!!——

図鑑でしか出会えないような珍しい魚も、君のものに!「ELFISH-LITE」なら、自分だけのオリジナルな水槽が作れます。実在の魚200種と架空の魚200種の中から、何匹かをピックアップ。あとは好きな水草やオブジェを選んで魚たちを泳がせるだけ。エサをやる手間はかからず、しかも本当に生きているかのような動きが楽しめます。

提供価格:7,800円(税別)　提供会社:富士通(株)　'93年11月26日(金)発売予定





マルチメディアパソコン

FM TOWNS II

モデルMX/モデルMA/モデルME/モデルUR

モデルME20(2FD)…………198,000円(税別)

※商品はすべて本体標準価格です。本体標準価格には、TOWNSシステムソフトウェア、体験版CD、キーボードが含まれています。

TVにつなぐCD-ROMプレーヤー



FM TOWNS マーティー

MARTY

本体標準価格 98,000円(税別) パッド1個付き

FMインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土(祝日を除く) ●札幌(011)222-5476 ●東京(03)3646-0816 ●名古屋(052)261-5141 ●大阪(06)346-5415 ●福岡(092)713-4392



irem
わるーい黒木組たち!
正義のかたまり源さん!
がんばれ
大工の源さん
だいくのげんさん
TM
「てやんでぃ!
また始めやがったな!」
黒木組めっ、
改心させたはずの黒木組が再び動きだした。
またまた源さんの怒りが爆発! おなじみ
痛快アクションゲーム、スーファミ版の登場だ!!
黒木組のやつらと知って怒る源さん。今度こそあいつらを改心させようと、木づちを持ち出した。たのむぞ源さん。
スーパーファミコン用ソフト
12月発売予定!!
予価8,900円(税別)
c 1993 IREM CORP.
GAME BOY
アンダーカバー・コップス
UNDERCOVER COPS TM
破壊神ガルマァ
ゲームボーイ用ソフト
12月発売予定//予価3,800円(税込) ©1993 IREM
さいごのにんどう
最後の忍道 TM
ゲームボーイ用ソフト
12月発売予定//予価3,800円(税込)
©1993 IREM



アイレムおなじみの超シューティングがさらにパワーアップ！
強力ど派手の9種類のレーザー、3種類のフォース！爽快！
波動砲連射のハイパーモードとすべてにおいてパワーアップだ!!
オヤスミ、ケダモノ。BYE² BYDE。
スーパーファミコン用ソフト
12月発売予定!!
予価9,800円(税別)
© 1993 IREM CORP
R·TYPE III



覇王 創刊号
平成6年1月1日発行（毎月1日発行） 第1巻第1号
編集人 池田新八郎 発行人 五十嵐隆夫
発行所 株式会社 講談社
〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21
電話 編集部03（5395）3460 販売部03（5395）3605
特別定価四九〇円（本体四七六円）

凸版印刷 Printed in Japan
T1006601010492 雑誌06601—01